プレイステーション 2版 対応



真三國無双2 コンプリートガイド 上

SHIN·SANGOKUMUSOU 2 COMPLETE GUIDE

ω-Force監修

koei





プレイステーション 2版 対応

真三國無双2 コンプリートガイド 上

SHIN・SANGOKUMUSOU 2
COMPLETE GUIDE

ωForce監修

koei



真 三國無双 2
コンプリートガイド［上］
Complete Guide

己の武を信じ、疾駆する最強の英傑たち!!

『真・三國無双２』には数多くの英傑が登場する。彼らの所属勢力、人物同士の関係を知り、より深くゲームを楽しもう。

※名札が黄色の武将は初期選択可能です。







魏
ソウソウ 曹操
新時代を開く巨星
父子
ソウヒ 曹丕
婚姻
大斧を操る剛腕
ジョコウ 徐晃
流麗なる貴婦人
シンキ 甄姫
曹操の明晰なる頭脳、合理性は時代の閉塞感をうち破り、従う者に新王朝の到来を予感させた。正式な魏の建国は彼の息子・曹丕による。
武神、合肥で猛る
チョウリョウ 張遼
友情
美しき戦場の死神
チョウコウ 張郃
元部下
対立
離別
好機を逸した名門
父子
エンキ 袁煕
エンショウ 袁紹
董卓死後、最大勢力を誇るが…。
チョウシュウ 張繍
曹操に偽りの降伏を申し出る。
対立
張繍反乱時の曹操護衛役
軍師
味方も畏れる鬼謀
シバイ 司馬懿
曹操死後、活躍した名軍師。
曹操旗揚げ時から活躍
曹操軍第一の武人
カコウトン 夏侯惇
全武術を極めし将
カコウエン 夏侯淵
曹操個人を護衛
戦では無敵の猛虎
キョチョ 許褚
仁王立ちの烈将
テンイ 典韋
基本的に対立 ときに同盟
ライバル
呉
天真爛漫な美少女
ショウキョウ 小喬
可憐に舞う花嫁
ダイキョウ 大喬
夫婦
姉妹
夫婦
ソンケン 孫堅
孫子の血を継ぐ江東の獅子
軍師
呉を導く天命の将帥
シュウユ 周瑜
義兄弟
ソンサク 孫策
咆吼する江東の覇王
親兄弟
ソンケン 孫権
決断力に富む孫家の大器
文武両道の賢才
リョモウ 呂蒙
煌めく孫呉の新星
リクソン 陸遜
呉の軍師たちは孫権に信頼され、前線で軍を指揮した。
三代に仕える古参
コウガイ 黄蓋
兄に劣らぬ孫家の華
ソンショウコウ 孫尚香
孫策に心服した勇者
タイシジ 太史慈
呉が誇る武の支柱
カンネイ 甘寧
孫堅、孫策はともに名将であったが早世した。遺志を継いだ孫権は赤壁で曹操の大軍を破り、勢いを得て呉を建国した。
対立
リュウヒョウ 劉表
荊州の群雄。孫家三代が狙う。
対立

真三國無双2 コンプリートガイド[上]

CONTENTS

Chapter 1

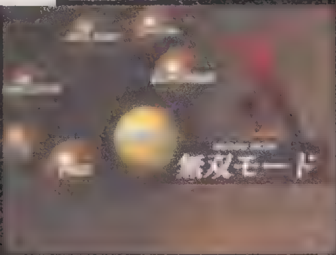
System Complete

兵法指南



基本操作ガイド





モード解説

4つの戦いが英雄を待つ!

「真・三國無双2」では、変化に富んだ4種の戦い(モード)が用意されている。メニュー画面から選べる4つのモードと、2つの機能を紹介しよう。

無双モード MUSOU MODE

蜀、魏、呉の武将から１人を選び、用意された幾多のステージを戦い抜くモード。選んだ武将によって、戦うステージやストーリーが異なってくるのだ。プレイできる武将は最初こそ９人だが、無双モードをクリアするなどの条件を満たすことで増えていく。蜀、魏、呉すべての武将がそろえば、32人の武将でプレイできるようになるのだ。

武将は、ステージの途中で手に入るアイテムや、敵を倒して手に入れた武勲で成長する。これらの成長データは無双モードをクリアした後も残り、無双モードやフリーモードで同じ武将を使えば、成長した状態でプレイできるのだ。

なお、２人のプレイヤーで同時にプレイすることもできる。このときは、１Ｐ担当武将のストーリーにそって戦うことになる。



追加武将の登場条件は、無双モードのクリアであることが多い。特殊な条件が必要な武将も……

２人で協力してプレイすれば、難易度の高いステージでも安心して戦えるのだ。



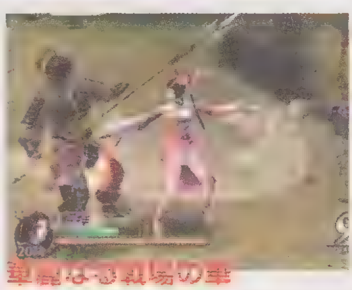


ステージの途中でセーブした場合、メニュー画面に「CONTINUE」の項目が現われる。

フリーモード FREE MODE

無双モードのステージを、単独でプレイできる（一部除く）。ここで選べる武将は、蜀、魏、呉に、他勢力の武将を加えた39人。所属する軍勢も選べるので、無双モードとは逆の陣営で戦うことも可能だ。もちろん、２人で協力して戦うこともできる。

武将の成長もセーブされるので、お気に入りの武将をこのモードで鍛えよう。



出現条件を満たせば、張角や貂蝉といった武将でもプレイできる。彼らの個性的な戦いを楽しもう。

VSモード VERSUS MODE

２人のプレイヤー同士で対戦するモード。全部で８つのステージがあり、それぞれ設定が異なるのが特徴だ。目の前の敵を倒すだけでは、勝利できないこともある。

このモードでは、武将の能力が固定されており、無双モードなどで鍛えたデータは引き継がれない。武器も武将ごとに決まったものが用意されているのだ。

連携プレイが勝利のカギ



戦場には、プレイヤー以外の武将が登場することも。彼らと連携をとれば、戦いを有利に進められる。

チャレンジモード CHALLENGE MODE

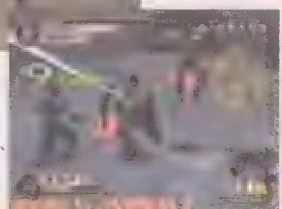
プレイヤー武将１人で敵の大軍と戦い、倒した敵の数や、クリア時間を競う。体力がなくなるまでに、敵を何人倒せたかを競う「斬合」と、敵を100人倒すまでにかかる時間を競う「神速」の２つのルールがある。

武将の能力や装備武器は、VSモード同様に固定されており、90分の時間制限があるのも同じ。集団戦向きの武将でプレイするのが記録を伸ばす近道だが、やはり最後にものをいうのはプレイヤーのテクニックだ。腕を磨いて挑戦しよう。

命尽きるまで戦え！



有名武将を倒せばアイテムが手に入る。数少ない体力回復のチャンスだ。



敵をすばやく倒すテクニックと、倒す敵の順番を見きわめる戦術眼が必要だ。

時間との勝負！

データベース DATA BASE

ゲームに登場する武将のプロフィールや、入手した武器、アイテムの効果を見ることができる。また、プレイヤーとして使用できるようになった武将は、その勇姿を見ることができるのだ。

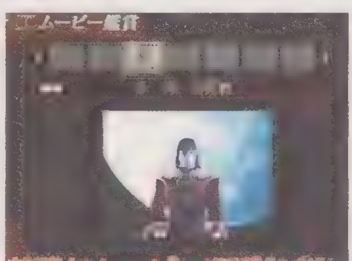


コンプリートをめざせ！

入手していないアイテムは表示されない。すべてのアイテムを集めて、事典を完成させよう。

オプション OPTION

ゲームの難易度やサウンドの設定などを調整したり、チャレンジモードの記録を見ることができる。また、ゲーム中に一度見聞きしたムービーやBGMも、データベース同様にコレクションされるのだ。



美麗なムービーを楽しむ

「ムービー鑑賞」では、ゲーム中に見たことのあるムービーを再生することができる。



プレイレポート

戦いの流れを把握せよ！

実際のプレイの流れを、虎牢関の戦いをモデルにレポート形式で紹介する。
とくにポイントとなる事項は、横で詳しく解説しているぞ。

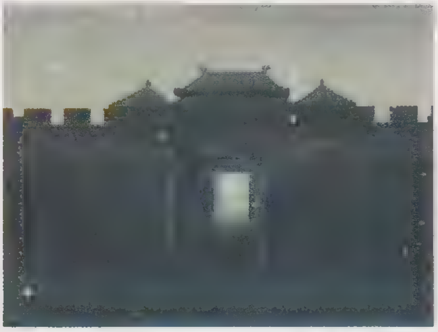
漢王室を苦しめる逆賊を討つべし

私の名は周瑜、字を公瑾と申す。この度は、孫堅様に従い逆賊・董卓を討つべく虎牢関へ参戦したときの、私の戦いをお話しよう。

私たちの部隊は汜水関の正面に布陣するが、逆賊の董卓の本陣は、さらに奥に位置する虎牢関の中。長い戦いを覚悟せねばなるまい。武具をチェックし、護衛兵への指令を済ませ、指示を待つのだ（※１）。

汜水関を突破せよ！

総大将の袁紹殿の号令で、私たちの軍は一斉に汜水関へ進軍。対する董卓軍からは、関を守る趙岑、胡軫が出陣したようだな。一般兵どもは味方にまかせ、敵有名武将を狙う。指揮官を失った汜水関はあえなく陥落(※２)。軍団を率いる武将に攻撃を集中させる、これぞ用兵の真髄なり！



門が開くとムービーが再生され、画面下にメッセージが表示される。これで門を通過し、先へ進めるのだ。

兵を率いて門をくぐり、敵将・華雄率いる部隊と刃を交える。またもや敵将を狙って斬りかかろうとした刹那、背後からの謎の一撃が私を襲った……！

POINT PICK UP

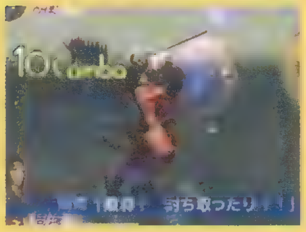
ここでは、戦闘中に起こったポイントとなる出来事を、詳しく解説している　ゲーム進行の参考にしてほしい

※１：戦闘の準備

戦闘前の情報画面では、必ず勝利条件を確認し、進行ルートの計画を立てておきたい。また、装備武器・アイテムの変更、護衛兵の編成も忘れずに。

※２：門や関の突破

進行ルートが門や関でふさがれていた場合、これを開門させなければならない。基本的には門の前の武将を倒せばいいのだが、ときには特定の条件を満たさなければ開かない門もある。汜水関は、趙岑と胡軫を倒せばOK。



※３：弓兵への対処

弓兵や弩兵は遠くから弓を放ってくるため、攻撃に気付きにくく、反撃も難しい。弓兵を見つけたら、優先して接近するか、射撃で反撃しよう。

突然の攻撃に不意を突かれ、さらに華雄からの一撃を受けた私は、しばし防御に徹し周囲を観察。なるほど、関の上に弓兵とは味な真似を（※３）。しかし、弓兵の存在が判ればこちらのもの。乱戦の場をするりと抜けて関の上に登り、小うるさい弓兵を一閃。その後、華雄に攻撃を集中、撃破したのだ。

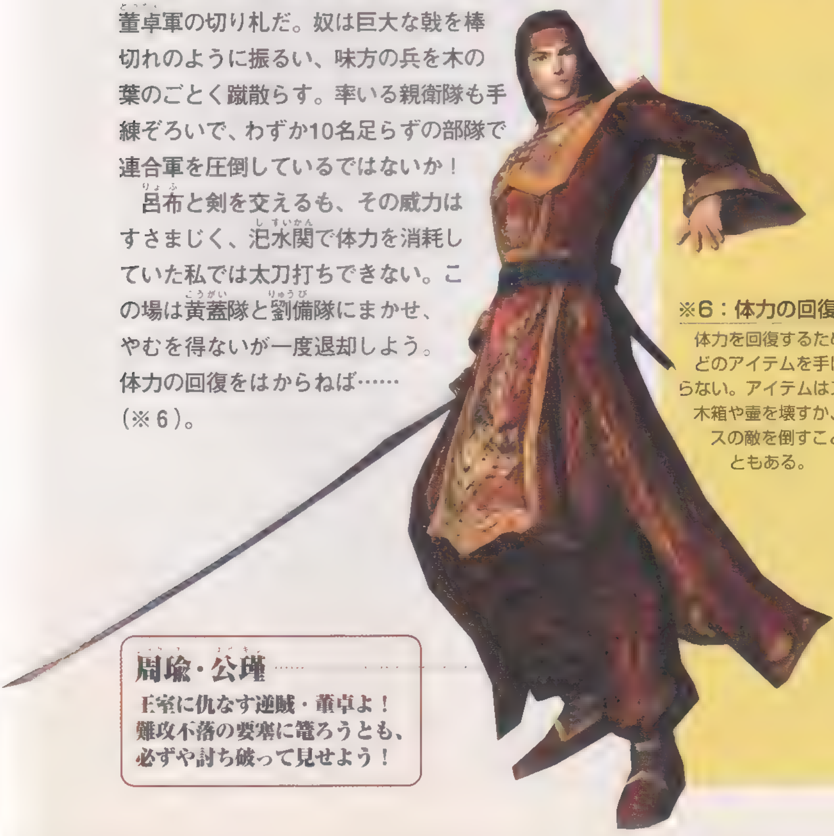
拠点を叩き、増援を封じろ！

華雄を倒しはしたが、敵の勢いは変わらずで、次々と新手が現われる。どうやら、近くに敵の進入拠点があるようだな。進入拠点があるらしき場所へ近づくにつれ、天候は荒れ視界は雪に被われたが（※４）、拠点兵長を見つけ、これを撃破。これで、ここから新たな援軍が現われる心配はなくなった（※５）。

呂布の武の前に一時退却

ここまで快調に進軍してきた我が軍の前に、赤い馬にまたがった巨躯の男が現われた。“人中の”呂布、董卓軍の切り札だ。奴は巨大な戟を棒切れのように振るい、味方の兵を木の葉のごとく蹴散らす。率いる親衛隊も手練ぞろいで、わずか10名足らずの部隊で連合軍を圧倒しているではないか！

呂布と剣を交えるも、その威力はすさまじく、汜水関で体力を消耗していた私では太刀打ちできない。この場は黄蓋隊と劉備隊にまかせ、やむを得ないが一度退却しよう。体力の回復をはからねば……（※６）。



周瑜・公瑾

王室に仇なす逆賊・董卓よ！難攻不落の要塞に篭ろうとも、必ずや討ち破って見せよう！

POINT PICK UP

※４：天候の影響

天候の影響は、視界の悪化だ。天候が悪くなると敵の接近に気づきにくく、不意を突かれたり敵に囲まれたりしやすくなる。R2ボタンでマップを切り替えれば、敵の位置を把握しやすくなる。



※５：進入拠点の封鎖

進入拠点とは、増援の一般兵を無限に送り出すポイントのこと。拠点兵らに守られており、拠点兵長を倒すことで、封じることができる。進入拠点の位置は情報画面で確認できるので、近くの進入拠点は優先して攻撃しよう。

※６：体力の回復とアイテム

体力を回復するためには、肉まんなどのアイテムを手に入れなければならない。アイテムはステージ上にある木箱や壷を壊すか、部隊の隊長クラスの敵を倒すことで、手に入ることもある。

POINT PICK UP

※7：戦況の変化とメッセージ

増援部隊の登場や有名武将の撃破など、戦況を左右する事項は画面下に逐一メッセージが表示される。見逃したときは、情報画面で確認しよう。



※8：馬による遠距離の移動

急いで移動したいときは馬が便利。敵の一般兵が乗っている馬を奪おう。目的地が遠い場合は、情報画面とマップで位置を確認したい。

※9：士気について

士気とは、軍団や部隊の戦意を表すもので、各部隊の攻撃力に影響する。士気が高い部隊は、それだけ多くの敵を倒せるのだ。士気は敵拠点の封鎖や有名武将の撃破、イベントなどで上下する。また、プレイヤー武将や有名武将が敵を50人倒しても上昇する。多くの敵を倒し、自軍の勢いをつけよう。



※10：伏兵イベント

特定の条件を満たすとイベントが発生し、戦況にさまざまな影響を与える。このイベントは、道の左右に弓兵が登場し、進入してきた部隊を攻撃するというものだ。なお、さきほどの郭汜部隊の奇襲もイベントのひとつ。



※11：進入できない地形

弓兵たちは崖の上に立っており、どうやっても接近することができない。このように進入できない地形は、他に櫓や河などがある。また、馬や象だけ進入できないという地形もある。

総大将の危機！ 郭汜部隊強襲

態勢を整えた私は、呂布を避けて虎牢関へ向かう。しかし、そこに急な伝令が入る（※7）。なんと、董卓軍の郭汜らが率いる部隊が、総大将である袁紹殿の本陣を奇襲したというのだ！ 袁紹殿が敗走しては、我が軍に勝利はない。敵の乗っていた馬を奪い（※8）、袁紹殿の救援に向かわねば！

一難去ってまた一難

私が救援に駆けつけると、袁紹隊はすでに郭汜軍と交戦してるではないか。しかし、今までの進撃の成果で連合軍の士気は高く、それほど苦戦している様子はない（※9）。さらに、関羽隊があの呂布を討ち破ったとの報が入り、兵の戦意はさらに高まる。結局、奇襲部隊は壊滅。あとは前進あるのみ！



敵兵と交戦中の袁紹の部隊。有名武将を撃破しさえすれば、あとは袁紹隊にまかせて大丈夫だろう。

しかし、われ先にと虎牢関へ向かった兵たちは、突如降り注ぐ矢の雨に倒れてしまった。董卓軍の軍師・李儒の策か（※10）！

この地形では、汜水関のように登って弓兵を攻撃することができない。こちらも、弓で応戦しなければなるまい（※11）。

衝車を守りぬけ！

虎牢関にたどりついた私は、虎牢関を破るために用意された衝車部隊と合流したが、そこへ敵の大軍が押し寄せる。衝車は我が軍の切り札。なんとしても守りぬかなければならないのだ（※12）。

敵もここぞとばかりに衝車部隊を狙ってきたが、私の剣舞で一閃。ついに虎牢関が開門した！



衝車部隊に群がる敵兵たち。ここは無双乱舞で敵を一気に蹴散らそう。もちろん、隊長クラスの敵から倒すのだ。

虎牢関を挟んだ乱戦

開門した虎牢関から敵兵が一気にあふれだし、連合軍と激突する。しかし、敵を倒せども倒せども、その数が減っている感じがしない。それもそのはず、虎牢関の奥には3つもの進入拠点があるため、そこから大量の援軍が現われているようだな……。

やむを得まい、ここは多少のダメージを覚悟してでも、虎牢関の奥にある進入拠点を封じるべきだ。意を決した私は、護衛の兵とともに関の奥へ突撃、3つの拠点を強襲することに。敵の数はすさまじく、護衛の兵は倒れ、私自身も浅からぬ傷を受ける(※13)。しかし、辛くも進入拠点を封じることには成功。あとは肉まんを探して体力を回復し、味方を待った。

ついに董卓を倒す！

董卓軍に援軍が来ない以上、戦いの大勢は決したも同然。虎牢関の上に残る弓兵を掃討した私は、本陣になだれ込む味方の軍勢を、その場で見守ることにした。

しかし、この後に及んで董卓は粘り強く抵抗し、幾人かの武将を討ち破っている（※14)。なんと、劉備殿の部隊を退却させてしまったのだ。

恐るべしはその執念だが、散り際を心得ぬ者は無粋の極みぞ。私の剣舞で、冥府へ送ってやろう。覚悟せよ！

POINT PICK UP

※12：衝車と虎牢関イベント

衝車の出現と虎牢関の開門は、このステージの山場だ。登場した衝車部隊を守り抜くことで、董卓がこもる虎牢関が開門するのだ。



※13：護衛兵の役目

護衛兵とは、プレイヤー武将につき従う兵のこと。敵の攻撃をひきつけさせたり、敵を攻撃させたりと何かと頼れる部下だ。ただし、戦死させてしまうとステージクリア時の功績が減ってしまうので注意。今回は賭けに出た突撃のため、戦死してしまったが、他の味方部隊と歩調を合わせて戦えば、彼らを失わずにすんだかもしれない。

※14：総大将へのとどめ

敵軍の総大将は、プレイヤー武将でなければ倒せない。味方の武将がいくら攻撃しても、体力をある程度までしか減らせないのだ。

敵将討ち取ったり！





基本アクション解説

武芸の基本をマスターせよ!

ここでは、戦いの基本となる、戦場で敵を倒すための動きを解説する。
武将を自在に操れば、三國無双への道が開けるのだ。

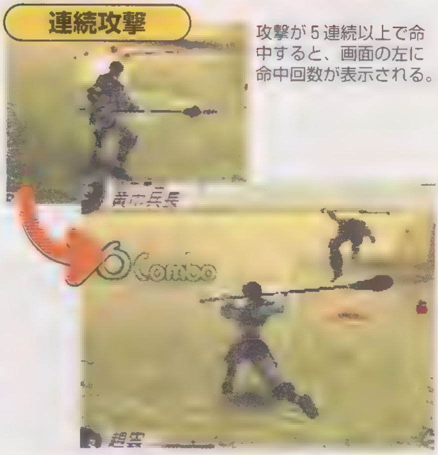
通常攻撃　スキの少ない主力攻撃

通常攻撃は戦いの軸となる攻撃方法で、威力は小さいながらもスキが少ないのが特徴だ。どんな敵にも有効な攻撃といえる。

連続攻撃の回数は武器によって最大4～6回まで変化する(13ページ参照)。武将によっては攻撃パターンそのものも変化するので、強い武器が常に有利とは限らない。状況にあったものを選択しよう。

連続攻撃は、回数が増えるほど威力が大きくなる。反面、攻撃後のスキも少しずつ大きくなるので、敵に囲まれたときは無理せず途中で攻撃をやめ、1対1では最後まで攻撃する、といった使いわけが重要だ。

連続攻撃

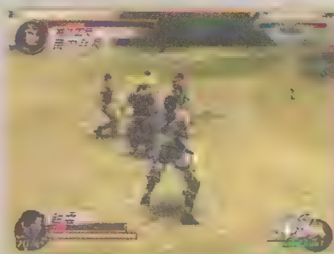


攻撃が5連続以上で命中すると、画面の左に命中回数が表示される。

連続攻撃の流れ

連続攻撃の順番は以下のとおり。通常攻撃だけなら、□ボタンを連打すればOKだ。途中で△ボタンを押すと、より強力で、特殊効果を持つチャージ攻撃に移行する。

- □ 通常攻撃1 → △ チャージ1
- □ 通常攻撃2 → △ チャージ2
- □ 通常攻撃3 → △ チャージ3
- □ 通常攻撃4 → △ チャージ4
- □ 通常攻撃5 → △ チャージ5 → △ チャージドライブ
- □ 通常攻撃6 → △ チャージ6



一度チャージ攻撃で気絶させ、再び通常攻撃で攻撃する。この戦法ならコンボ数がどんどん増え、敵の体力を一気に奪えるのだ。

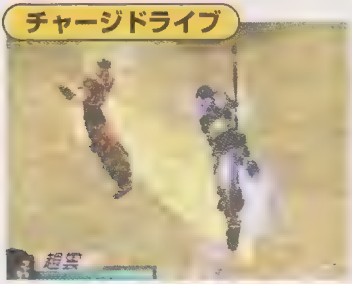
チャージ攻撃　高い攻撃力と特殊効果

チャージ攻撃は、通常攻撃よりも威力が大きい攻撃だ。反面、技の前後のスキが大きく、使いにくい場面もある。

チャージ攻撃は敵を気絶させるなどの特殊な効果を持つものが多く、連続攻撃の途中からくり出すことで、その効果を変化させることができる。武将ごとに使いやすいチャージ攻撃を見つけ、攻撃の中心としよう。チャージ攻撃の効果は右のとおりだが、武将が装備する武器によっては、炎などでより大きなダメージを与えることができる。

また、チャージ5からはチャージドライブをくり出すことができ、武将によってはチャージ4や6が連続入力できる。いずれも敵に大ダメージを与えられる攻撃だ。

チャージドライブ



チャージ5で大きく浮かせた敵を地面に叩きつけ、敵に受け身（15ページ参照）をとらせない。

連続入力



武将によっては、チャージ攻撃を出した後にボタンを連打することで、攻撃回数を増やせるのだ。

特殊効果一覧

各チャージ攻撃の効果は以下のとおり。武将や装備する武器よっては、炎や雷などの特殊な効果が追加されていることもある。



チャージ 1

広範囲攻撃。ガードしている敵をよろけさせるうえ、武将によっては弾き飛ばす効果を持っている。



チャージ 2

浮かせ攻撃。敵を空中に持ち上げ、無防備な状態にする。この状態から、追加の攻撃を当てるのだ。



チャージ 3

気絶攻撃。攻撃が命中した敵は気絶状態となり、一時的に行動できなくなる。このスキに攻撃しよう。



チャージ 4

弾き飛ばし攻撃。弾き飛ばされた敵は、他の敵を巻き込むので、多くの敵にダメージを与えられるのだ。



チャージ 5

強力な浮かせ攻撃。チャージ2よりも敵を高く浮かせる。ここからチャージドライブで攻撃することが可能。

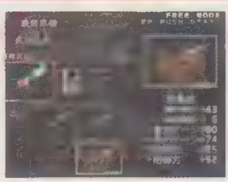


チャージ 6

特殊攻撃。衝撃波を出したり、地響きで敵を攻撃したりと、その効果は武将によってさまざまだ。

武器と攻撃回数

武将が装備できる武器には、「連続攻撃数」という値ある。通常攻撃やチャージ攻撃の5撃目と6撃目を放つには、装備武器の連続攻撃数が5か6なければならないのだ。これらの武器は、有名武将を倒したり障害物を壊すと手に入ることがある（174ページ参照）。



各武将に用意された武器は4種類。新しい武器を見つけたら、さっそく装備してみよう。

無双乱舞　強力無比な切り札

無双乱舞は、必殺技と呼ぶにふさわしい強力な技だ。攻撃前のスキはなく、敵のあらゆる攻撃を無効化する、まさに切り札だ。

無双ゲージは、攻撃が命中したときやダメージを受けたときに増える。また、○ボタンを押し続けたときや体力ゲージが赤いときは、時間の経過とともに増えていく。さらに、プレイヤー武将の体力が減るほど、ダメージを受けたときの無双ゲージの増加量が増えるのだ。

なお、無双乱舞は通常攻撃やチャージ攻撃の途中に出すこともできる。チャージ攻撃などのスキを無双乱舞でカバーできるので、連続攻撃に組み込むこともできるのだ。

無双ゲージ





無双乱舞中は、無双ゲージが減っていく。ボタンを短く押せばゲージを節約できる。

3種の無双乱舞

無双乱舞は3種類あり、条件を満たせば真・無双乱舞や激・無双乱舞が発動する。どちらも通常の無双乱舞より強力なものだ。なお、いずれの無双乱舞も、無双ゲージがたまっているときに○ボタンという操作自体は同じだ。



無双乱舞

無双ゲージがたまっていれば、ボタンを押すだけで発動できる。敵の攻撃を受けた瞬間に使えば、敵の連続攻撃をかわしつつ反撃することができるのだ。



真・無双乱舞

無双ゲージが満タンで、かつ体力ゲージが赤いときに発動。通常の無双乱舞より威力・攻撃範囲ともに強化される。また、攻撃が命中した敵を炎上させる。



激・無双乱舞

2人同時プレイのとき、武将同士を近づけて一緒に無双乱舞を発動させる。発動条件は厳しいが、威力は非常に大きく、攻撃時間も長い。また、敵を感電させる。

弓攻撃　遠距離から安全に攻撃　R1

矢を放つことで、遠距離の敵を攻撃する。弓を構えているあいだはスキだらけだが、威力は通常攻撃4くらいと高め。動き回る相手には当たりにくいが、高い位置にいる弓兵や騎乗中の武将に有効だ。

放たれた矢は障害物に当たると消えるので、射線が通っている状況で使おう。また、矢の数には限りがあるので、射撃目標の優先順位をはっきりさせよう。櫓の上の敵弓兵などを、最優先で倒すべきだ。

□ボタン



弓の通常射撃。発射までのスキが短く、一般兵なら1、2発で倒すことができる。

△ボタン



チャージ射撃。矢が放たれるまでに時間がかかるが、敵を気絶させることができる。

○ボタン



無双射撃。無双ゲージが満タンのときのみ使え、ゲージを消費しながら矢を連射する。

移動と移動攻撃　先制攻撃で相手の出鼻をくじく

武将の移動手段は、徒歩、シフト移動、ジャンプ、馬、象の5種。敵の集団との戦闘直前はシフト移動、特定の地点へすばやくたどり着きたい場合は馬と、状況に応じて移動手段を使い分けよう。

移動中に□ボタンを押すと、ダッシュ攻撃やジャンプ攻撃などをくり出す。敵の集団との出会い頭に使えば、無防備な相手にダメージを与えられるのだ。



馬

乗馬中は、正面の敵をはね飛ばすことができる。ただし、体力の高い敵にぶつかると止まってしまう。



象

象に乗ると武器が使えなくなるが、象に攻撃をさせることが可能。象専用のチャージ攻撃や無双乱舞もある

さまざまな移動攻撃

移動中の攻撃は、スキは少ないが威力に乏しいものが多い。ジャンプ攻撃はコンボに組み込みにくいので、一撃限りの奇襲攻撃と考えよう。敵の体勢が崩れたところに、通常攻撃で追い討ちをかけるのだ。



ジャンプ攻撃

空中で武器を振る攻撃。下方へ向けた攻撃となり、武将によっては複数回ヒットする。高低差のある地形で有効だ。騎乗中の敵を落とすために使うことも多い。



ダッシュ攻撃

6歩以上走ってから□ボタンで、ダッシュ攻撃となる。前進しながら攻撃するものが多く、武将によっては、気絶や浮かせなどの特殊効果を持つものもいる。



騎乗攻撃

正面の敵は体当たりではね飛ばし、側面の敵は武器で攻撃する。チャージ攻撃や無双乱舞もできるが、攻撃範囲などは普通の騎乗攻撃とあまり変わらない。

防御　体力を温存し、相手のスキを狙う　L1

ガードは前方からの攻撃を防ぎ、ダメージをおさえることができる。敵の攻撃をひととおり出させ、その後のスキを狙うのだ。ただし、背後からの攻撃はガードできないので、乱戦時は注意しよう。



威力が近い攻撃や、無双乱舞同士がぶつかった場合、鍔迫り合いが始まる。□ボタンの連打勝負に勝ったほうに攻撃のチャンスが。

ガード　L1



正面からの攻撃を防御する。ただし、チャージ攻撃などを受けると崩されることもある。

パワーガード　L1＋◎



攻撃してきた相手を押し戻す。連続攻撃を空振りさせることで、反撃の機会をつかもう。

受け身　空中で L1



自分が浮かされたり弾き飛ばされたとき、ボタンを押す。空中で即座に体勢を立て直す。

全23ステージ紹介

英傑の集う戦場へ

ここでは、ゲームで戦場となる全23のステージの概要を紹介しよう。



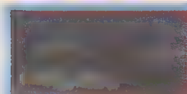
黄巾の乱 【184年】
張角を首領とする反乱軍・黄巾党を討つべく、漢王室は討伐軍を派遣した。



虎牢関の戦い 【191年】
漢王室を乱す董卓の軍勢と、彼を倒すため集結した袁紹率いる連合軍が激突する。



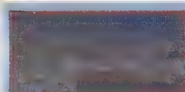
劉表奇襲戦 【192年】
虎牢関の戦いの後、劉表に攻撃された孫堅は、帰国後恨みをはらすべく出兵する。



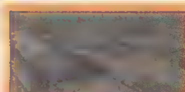
宛城の戦い 【197年】
曹操に降伏したように見せかけた張繍は、曹操のスキを突いて襲撃する。



呉郡攻略戦 【197年】
本格的に江東攻略に乗り出した孫策は、この地を治める太守連合に兵を向ける。



官渡の戦い 【200年】
袁紹軍が多勢を率いて曹操領に進軍した。曹操は寡兵ながらも精鋭で迎撃する。



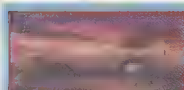
関羽千里行 【201年】
訳あって曹操のもとに身を寄せていた関羽。彼は劉備のもとへ戻る決意をした。



長坂の戦い 【208年】
曹操軍から民を引き連れ逃亡する劉備軍。曹操軍は長坂で劉備軍に追いつく。



赤壁の戦い 【208年】
強大な曹操に対抗し、孫権と劉備は同盟を結び、策をめぐらしてこれを迎え撃つ。



成都制圧戦 【214年】
益州をとるべし。内外の声に押され、劉備は重い腰をあげ劉璋との戦いにのぞむ。



潼関の戦い 【211年】
西方へ侵攻した曹操軍。これに相対すべく、馬超などの豪族は連合軍を結成した。



合肥の戦い 【215年】
呉軍は北上し合肥へと兵を進めた。曹操は張遼に策を授け、呉の大軍と対決する。



樊城の戦い 【219年】
雨の中関羽の軍に取り囲まれた樊城。増水の危機の中、援軍を待ち抵抗する。



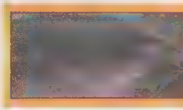
定軍山の戦い 【219年】
益州を手にした劉備が、漢中平定を目指して進軍。夏侯淵ら魏軍が迎え撃つ。



夷陵の戦い 【222年】
自ら大軍を率い侵攻を始めた劉備に対し、呉の軍師・陸遜は静かに動き出した。



南蛮夷平定戦 【225年】
南方を制するための進軍が始まる。迎え撃つは南蛮王・孟獲率いる軍団だった。



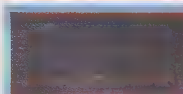
街亭の戦い 【228年】
北進する蜀と対陣する魏。その中で蜀軍の要衝・街亭での攻防がくり広げられる。



石亭謀略戦 【228年】
石亭へ魏軍を導く呉の降将。それを待ち構える呉軍。再び両国間の戦端が開かれる。



合肥新城包囲戦 【234年】
君主自ら軍を率い、合肥新城を包囲した呉。対する魏は守りを固め戦にのぞんだ。



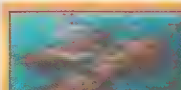
五丈原の戦い 【234年】
再び魏との戦いにのぞむ蜀。五丈原に布陣した諸葛亮は、司馬懿率いる魏軍と戦う。



集落救出戦
盗賊たちに苦しめられていた村を救うため、武将らは盗賊退治に向かった。



山賊討伐戦
伝令から山賊の住処があるという報告を聞いた武将は、山賊の住処へと赴く。



海賊撃退戦
略奪を働こうとしている海賊船を発見した武将は、これの殲滅に立ち上がる。

Chapter 2

Character Complete

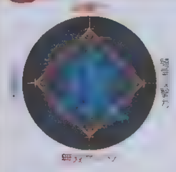
英傑列伝



武将の能力と攻撃範囲の見方

この章では、各武将の能力や技の特徴などを解説している。能力値のグラフ、技の攻撃範囲図の意味は右のとおり。また、連続入力が可能な技は、その回数を「×3」などの形で記した。なお、攻撃動作の解説は、基本的に3段階目の武器を装備した場合のものだ。武将の中には、武器が変わると動作が変化するものもいる。

各技には、技を出してから命中するまでの間と、出した後に別の行動をとれるようになるまでの間に「スキ」が生じる。この間に攻撃を受けると、技が途中で止められてしまうことがあるのだ。



各能力を攻撃・防御・速度の3種に分け10段階で評価。外側ほど能力が高いことを表す。赤い字は通常アイテムで成長する能力だ。



各攻撃が有効な範囲を、前後左右6方向、長短2段階のリーチで表した。装備武器によって、範囲は若干変化する

蜀

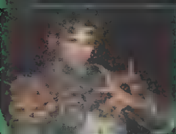
我が槍術、刮目して見よ！

趙雲／子龍

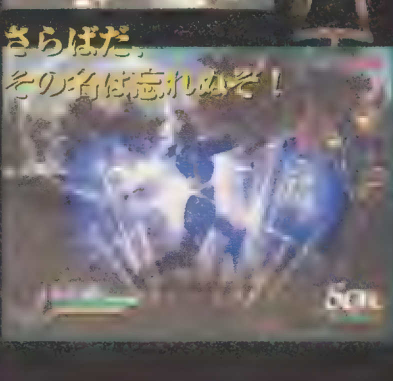
百万の敵中を単騎で駆け抜けた勇将

CHOU-UN/SHIRYU









PROFILE

長坂の戦いで、劉備の子阿斗を抱え曹操軍80万の中を駆け抜けるという鬼神のごとき離れ業をみせた。この時、劉備は阿斗を放り出し「子をなすは容易だが、良将はまたと得がたし」と無事を喜んだという。五虎大将中、もっとも長く蜀を支え、諸葛亮の信頼も篤かった。

装備武器

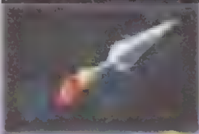
槍系の武器は、リーチが長く、攻撃範囲も広いのが魅力。槍術に長けた趙雲なら、敵を一網打尽にできる。ユニーク武器の豪竜胆は、体力、無双ゲージ、攻撃力、防御力を増加させる効果がある。またこの武器は、チャージ5とチャージ6の追加攻撃で、敵を炎上させることも可能だ。

直槍 チョクソウ



基本攻撃力：＋14
連続攻撃数：4回

長鉄槍 チョウテツソウ



基本攻撃力：＋29
連続攻撃数：5回

竜胆 リンドウ



基本攻撃力：＋43
連続攻撃数：6回

豪竜胆



基本攻撃力：＋43
連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

攻守ともにバランスがとれているうえ、槍による広範囲への攻撃が可能。技の連携もすばやいので、単身で敵陣に飛び込んでも致命傷を負うことは少ないだろう。

一般兵を蹴散らしつつ、有名武将や拠点兵長を確実に撃破し、自軍を有利に導こう。

体力面で若干の不安があるため、過信は禁物だが、趙雲でプレイするなら、やはり先陣を切って戦いにのぞみたい。



長いリーチと回転攻撃で、並みいる敵を寄せつけない。まさに一騎当千を体現できる武将だ。

無双モードのステージ

1	長坂の戦い	劉備軍 VS 曹操軍
2	赤壁の戦い	連合軍 VS 曹操軍
3	成都制圧戦	劉備軍 VS 劉璋軍
4	定軍山の戦い	蜀軍 VS 魏軍
5	夷陵の戦い	蜀軍 VS 呉軍
6	南蛮夷平定戦	蜀軍 VS 南蛮軍
7	五丈原の戦い	蜀軍 VS 魏軍



CHOU-UN

趙雲 槍術を駆使して敵を蹴散らせ

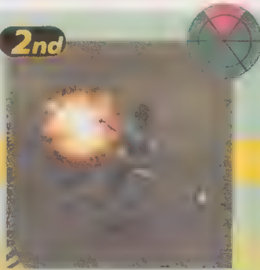
通常攻撃

1st



前方広範囲に攻撃。リーチが長いので、先手を打てる。

2nd



突き攻撃。通常攻撃3へのつながりが早い。

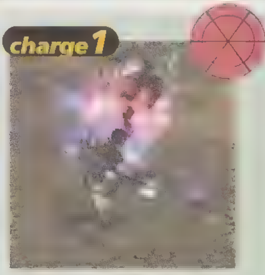
3rd



くるりと1回転して、周囲の敵を攻撃できる。

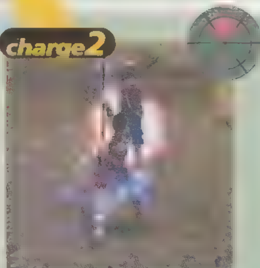
チャージ攻撃

charge1



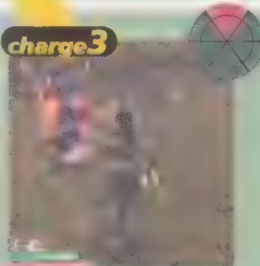
1回転の後、攻撃。少し離れたところから狙おう。

charge2



ほぼ真下から打ち上げるので、攻撃範囲は狭い。

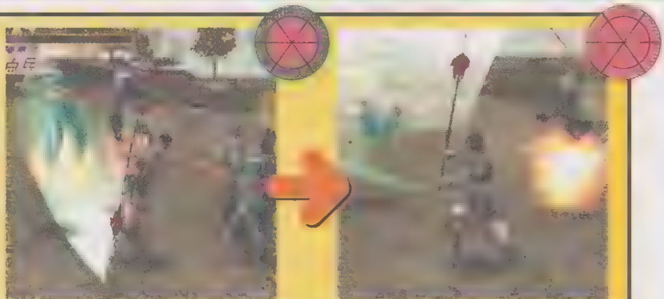
charge3



振り下ろし。攻撃範囲が狭いので、乱戦には不向き。

無双乱舞

右斜め下から左上へ、回転しながら進む。最後に大きくなぎ払い、敵を弾き飛ばす。回転しながらの攻撃は敵を浮かせるので連続ヒットが可能だが、横への攻撃範囲は狭い。脱出時に道を切り開くように使うのがいいだろう。



真・無双乱舞

通常の無双乱舞とほぼ同じアクションだが、回転攻撃の後、槍の振り回し、打ち下ろし攻撃が加わる。炎をまとっている分、攻撃範囲も広くなり、敵を一掃するのに役立つ。体力が減ったら、ガンガン乱舞をくり出していこう。



回転をきかせた通常攻撃や、チャージ4などの広範囲攻撃で敵集団を打ち払いながら進むのが基本。有名武将などを相手にするときは、チャージ6がおすすめ。単発での威力は小さいが、追加攻撃を加えることで大ダメージを与えることができるのだ。

4th



槍を大きく打ちおろす。馬に乗った敵を落とせる。

5th



右斜め下から打ち上げるように槍を回転させる。

6th



威力のある回転攻撃だが、出した後のスキが大きい。

charge4



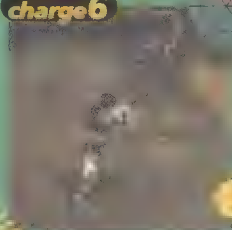
槍を大きく一回転。出した後はスキができるので注意。

charge5



他の武将に比べすばやく使いやすい。豪竜胆で「炎」効果。

charge6



×6

△ボタン連打で追加攻撃も可能。豪竜胆なら「炎」効果も。

ダッシュ攻撃



飛び込みざま、左上から右下へ斬り下ろす。敵をまとめて弾き飛ばせる。

チャージドライブ



空中で槍を打ち下ろし、敵を叩きつける。攻撃力が他の武将より高い

ジャンプ攻撃



ジャンプの後、下からすくい上げるので、連続ヒットを狙いやすい

騎乗攻撃



左右へのすばやい攻撃が可能だが、リーチは短め。威力もそれほど高くはない

文武両道、美髯の軍神

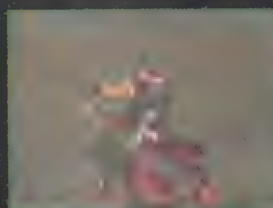
関羽/雲長

KAN-U/UNCHOU









これで終わりだ!

青龍偃月刀(せいりゅうえんげつとう)で一刀両断にしてくれよう!

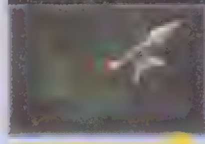
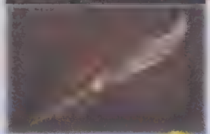
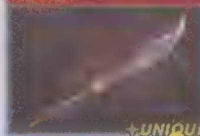
PROFILE

文武両道の名将。荊州の軍事総督就任後は軍の長としても能力を発揮し、魏・呉両国を脅かした。一時、曹操に遷都を考えさせたほどだが、武運拙く敗れ、処刑された。劉備、張飛とは義兄弟の関係で、五虎大将筆頭。その美しい髯(ひげ)から「美髯公(びぜんこう)」とあだなされた。

装備武器

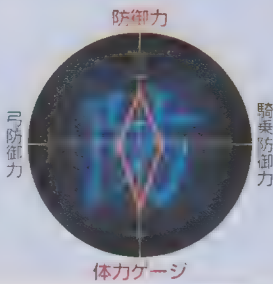
長柄刀や方天戟は、槍にも勝るリーチが特長。また、関羽の固有武器である青龍偃月刀は攻撃力もトップクラスのすぐれものだ。

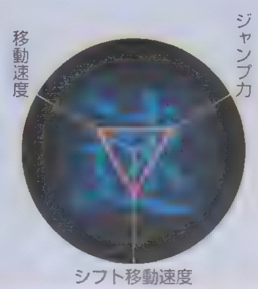
ユニーク武器の黄龍偃月刀は体力、攻撃力、防御力、無双増加量を増やす心強い武器。さらにチャージドライブに「雷」の効果が付加される。

長柄刀 ナガエトウ	方天戟 ホウテンゲキ	青龍偃月刀 セイリュウエンゲツトウ	黄龍偃月刀
			 UNIQUE
基本攻撃力：＋15	基本攻撃力：＋30	基本攻撃力：＋49	基本攻撃力：＋49
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

防御力が若干低めだが、攻撃力に優れ、移動速度もまずまず。1対1の戦いでおくれをとることは少ない。

ただし、力を頼みに前に出過ぎると、敵に囲まれ不覚を取ることもある。技の威力が高い分、連続攻撃のスピードが遅いのだ。

多数の敵を相手にするときは、自分から集団に飛び込まずに、十分に敵をひきつけてから攻撃に転じよう。



常に敵を前方に見据えて戦おう。囲まれたら、無双乱舞やジャンプで体勢を立て直すこと。

無双モードのステージ

ステージ	対戦
1 黄巾の乱	討伐軍 VS 黄巾党
2 虎牢関の戦い	連合軍 VS 董卓軍
3 関羽千里行	連合軍 VS 曹操軍
4 長坂の戦い	劉備軍 VS 曹操軍
5 樊城の戦い	蜀軍 VS 連合軍
6 夷陵の戦い	蜀軍 VS 呉軍
7 五丈原の戦い	蜀軍 VS 魏軍

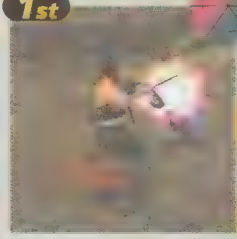


KAN-U

関羽 偃月刀のひと振りで敵をなぎ払う

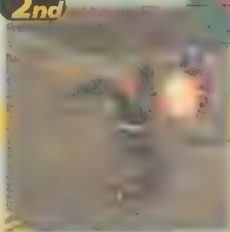
通常攻撃

1st



左斜め後方から斬り上げる。後方にも当たる。

2nd



通常攻撃１とは逆に、右方向の敵への攻撃。

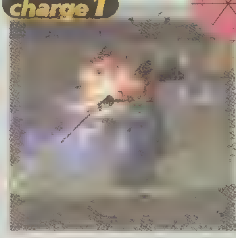
3rd



前方への突き　攻撃範囲が狭く、リーチも少し短い。

チャージ攻撃

charge1



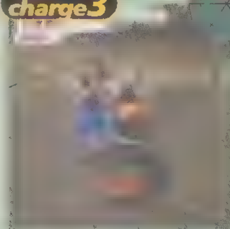
周囲の敵を弾き飛ばす。敵と距離をおきたいときに便利。

charge2



右下から打ち上げる。リーチが少し広く複数の敵に有効。

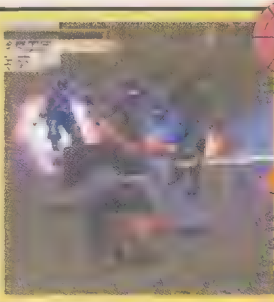
charge3



範囲が狭く、スキも大きいのでむやみに使うのは危険。

無双乱舞

武器を横に大きく突きだし、体を回転させながら進む。最後に大きくひと振りして、敵を弾き飛ばす。もともとのリーチが長いので、かなり広範囲の敵に有効だ。背後から攻め込まれたときなど、窮地の際は迷わず乱舞をくり出そう。

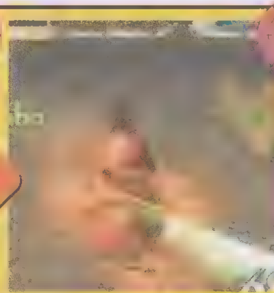




真・無双乱舞

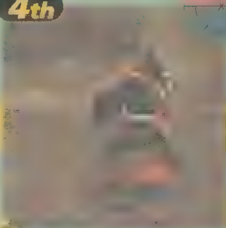
通常の無双乱舞より回転数が多くなり、威力が増大する。連続ヒットが可能で、うまく敵を追いかけていけば、８コンボぐらいになる。窮地を脱するときに使用するほか、有名武将の体力を削るときにもかなり有効な攻撃だ。





全般的にリーチの長さをいかした広範囲への攻撃が可能。ただし、後方が死角になることも多いので注意が必要だ。周囲を打ち払うチャージ攻撃があるが、スキが大きい。敵陣脱出には、全方位攻撃ができる無双乱舞が重宝する。

4th



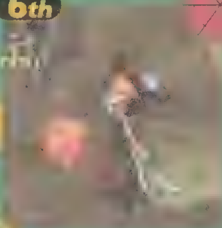
前方の敵をまとめて攻撃。次の技へのつながりが少し早い。

5th



振りかぶっての打ち下ろし。真正面の敵を狙おう。

6th



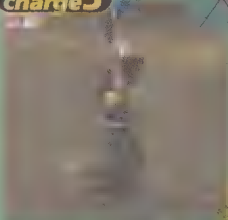
1回転して周囲を攻撃。敵を弾き飛ばすことができる。

charge4



前方から走ってくる相手なとは、この技で弾き飛ばす。

charge5



敵を大きく浮かせる。威力はチャージ2より大きい。

charge6



周囲を吹き飛ばす強烈な技。衝撃波で攻撃範囲も広い。

ダッシュ攻撃



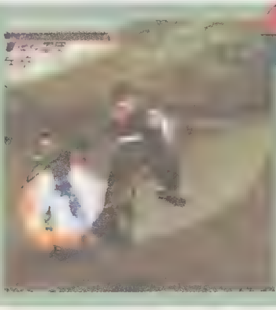
前方をなぎ払うように、広範囲の敵を弾き飛ばすことができる

チャージドライブ



ジャンプからの叩きつけ。黄龍偃月刀を装備していれば、敵を感電させる

ジャンプ攻撃



前方の敵をすくい上げる。範囲が広く、複数をまとめて攻撃することもできる。

騎乗攻撃



左右へ斬り分ける。前後は攻撃の死角となるので、シフト移動をうまく使おう

蜀

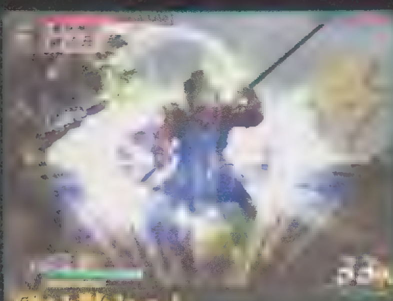
鬼神の迫力を持つ虎髭の猛将

張飛/翼徳

CHOU-HI/YOKUTOKU



燕人張飛とは俺様のことよ！



砕け散れぇ！





PROFILE

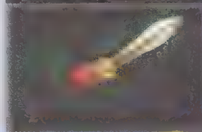
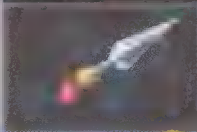
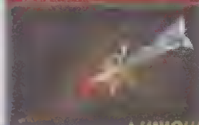
短気で酒の上の失敗も多いが、比類なき猛将で、長坂の戦いでは、80万の敵軍を単騎で迎え撃った。関羽をして「その武勇の足元にも及ばない」と言わしめた。義兄弟の契りを結んだ桃園の誓い以来、つねに劉備に付き従い、数々の困苦を共にする。五虎大将の1人。

装備武器

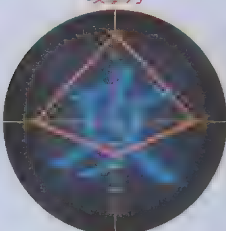
張飛の装備武器は、リーチの長い槍。固有武器である蛇矛を手にすれば、さらに攻撃範囲が広がる。

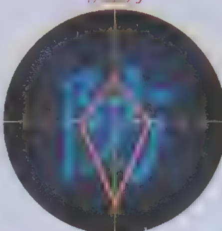
ユニーク武器である破軍蛇矛は、攻撃力、防御力、騎乗攻撃力、騎乗防御力、無双増加量がアップする。

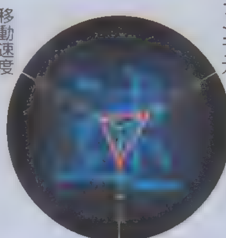
防御関連の数値が低い張飛にはありがたい武器だ。

直槍	長鉄槍	蛇矛	破軍蛇矛
			 UNIQUE
基本攻撃力：+14	基本攻撃力：+29	基本攻撃力：+47	基本攻撃力：+47
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

体力に優れ、攻撃力が高い。リーチも長いので、攻撃面においては非常に優秀だ。しかし、防御やスピードの面では、劣るといわざるを得ない。張飛でプレイするなら、これらの弱点をカバーするアイテムを身につけるようにしたい。

無双ゲージは短いが、その分たまるのも早い。一般兵は無双乱舞で蹴散らし、有名武将との一騎討ちに持ち込もう。



集団を相手にするときは、通常攻撃では不利。無双乱舞を多用して進もう。

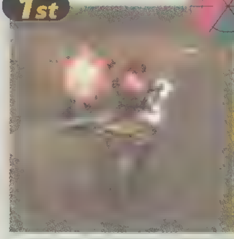
無双モードのステージ

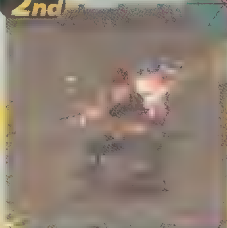
	ステージ	対戦
1	虎牢関の戦い	連合軍 VS 董卓軍
2	長坂の戦い	劉備軍 VS 曹操軍
3	赤壁の戦い	連合軍 VS 曹操軍
4	成都制圧戦	劉備軍 VS 劉璋軍
5	夷陵の戦い	蜀軍 VS 呉軍
6	山賊討伐戦	蜀軍 VS 山賊
7	南蛮夷平定戦	蜀軍 VS 南蛮軍

CHOU-HI

張飛 左右に斬りわけて猛進せよ

通常攻撃

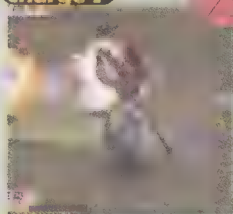
1st

左前方へ、足下を払うように矛をくり出す。

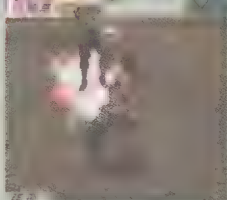
2nd

矛の柄で右前方を打ち下ろす。リーチは短め。

3rd

左後方から前方へ矛を振る。後方はあいかわらず死角だ。

チャージ攻撃

charge1

矛を回転させて敵を飛ばす。スキが大きいので注意。

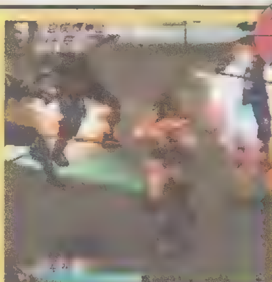
charge2

矛の柄で真下から敵を打ち上げる。リーチが短い。

charge3

矛を縦に回転させるため、攻撃範囲は狭い。

無双乱舞

矛を左右に打ち上げながら進み、最後にくるりと回転し、敵をなぎ払う。無双ゲージが短いので、敵陣突破の際には、逃げる方向をよく考えて使おう。そうでないと、乱舞が終わってもまだ、敵のまっただ中ということになりかねない。



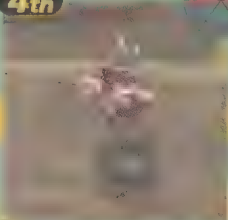

真・無双乱舞

基本的には通常の無双乱舞と同じ。フィニッシュで敵をなぎ払う前に、周囲の敵への回転攻撃が加わり、背後の敵も攻撃できる。左右への攻撃範囲が広いので、とくに一般兵の集団に有効。乱舞をくり返し、敵を一掃しよう。




左右、前方への攻撃が多く、後方への攻撃が少ないので、敵に囲まれないよう注意したい。チャージ4は弾き飛ばしの効果があり、敵との距離を離すのに役立つ。体勢を整えて、通常攻撃6、チャージ6の広範囲攻撃につなげたい。

4th



右手一本で前方をなぎ払う、リーチがさらに伸びる。

5th



左から右へのなぎ払い。この攻撃もリーチが長い。

6th



くるりと回転して周囲を攻撃。敵を吹き飛ばす。

charge4



飛んだ敵がさらに敵に当たる。前方の集団を狙うと効果的。

charge5



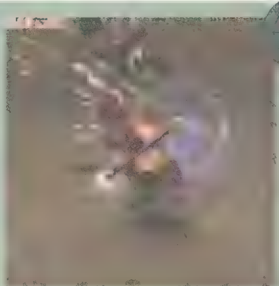
左下から右上へ打ち上げる。チャージ2よりリーチが長い。

charge6



大地を揺るがし、周囲の敵を倒す。かなり広範囲に有効。

ダッシュ攻撃



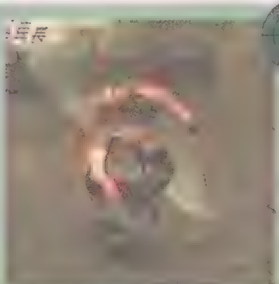
肩口からぶつかって吹き飛ばす。リーチが短いので攻撃のタイミングに注意

チャージドライブ



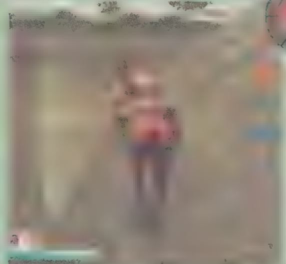
空中で矛を打ち下ろし、叩きつける。リーチが長いので、はずすことも少ない

ジャンプ攻撃



前から右後方へ打ち払うように矛を振る。左側の敵には当たりにくい

騎乗攻撃

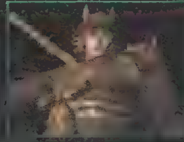


リーチは長いが、縦に大きく振るため、左右の攻撃範囲は狭い。

怨敵打倒を誓う錦の騎馬武将

BA-CHOU/MOUKI

馬超／孟起





そこの猛き者！
我との一騎討ちに
応じよ！



この槍さばき、見えまい！



PROFILE

父、馬騰の弔い合戦（潼関の戦い）において、曹操と対峙し、捕虜にする寸前まで追い詰め、一度ならず彼の心胆を寒からしめた。白の袍、白銀造りの鎧をつけた立派な容貌から「錦馬超」と呼ばれる。後に劉備のもとに身を寄せ、五虎大将の１人となった。

装備武器

リーチの長い槍系の武器を装備する。スピードのある槍さばきで敵を蹴散らすことが可能だ。

ユニーク武器の龍騎尖は、騎乗攻撃力、騎乗防御力、ジャンプ力、攻撃範囲をアップする。馬超にはまさに鬼に金棒だ。また、チャージ6を命中させることで、敵を炎上させることもできる。

直槍 チョクソウ



基本攻撃力：+14
連続攻撃数：4回

長鉄槍 チョウテツソウ



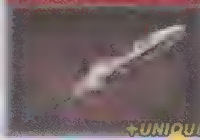
基本攻撃力：+29
連続攻撃数：5回

鉄騎尖 テッキセン



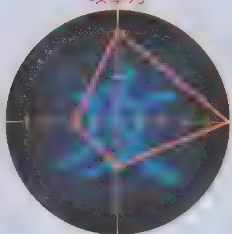
基本攻撃力：+42
連続攻撃数：6回

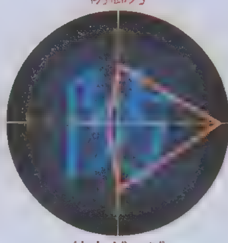
龍騎尖 リュウキセン

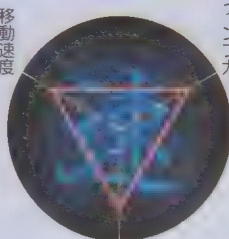


基本攻撃力：+42
連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

最大の特長は、騎乗中の攻撃・防御力が非常に高いことである。武将が成長し、クリアタイムを競うときは、単騎駆けで有名武将のみを倒していく戦法もおもしろい。

騎乗中だけでなく、馬を降りても馬超の能力はなかなかのもの。特にスピード、攻撃力、ジャンプに優れる。弱点は、弓防御力の低さ。弓兵を見つけたら、スピードをいかして回り込み、先に片づけておこう。



馬超を選んだら、やはり騎乗攻撃を試してみたい。マップを縦横無尽に駆けめぐろう。

無双モードのステージ

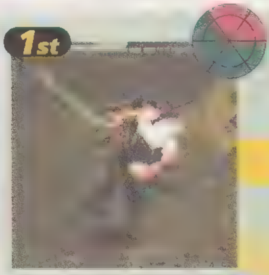
1 長坂の戦い	劉備軍 VS 曹操軍
2 赤壁の戦い	連合軍 VS 曹操軍
3 集落救出戦	蜀軍 VS 盗賊
4 潼関の戦い	連合軍 VS 曹操軍
5 夷陵の戦い	蜀軍 VS 呉軍
6 南蛮夷平定戦	蜀軍 VS 南蛮軍
7 五丈原の戦い	蜀軍 VS 魏軍



BA-CHOU

馬超 風の如く戦場を駆け抜けろ

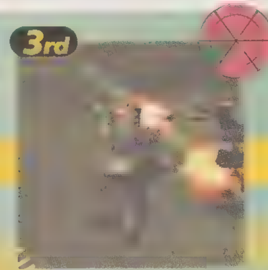
通常攻撃



右下から槍を振り上げる。技が出るまでのスキが少ない。

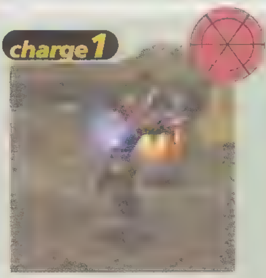


反転して槍の柄で敵を突く。リーチは少し短い。

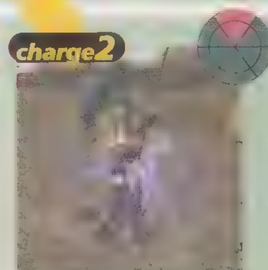


槍を振り抜くような攻撃。左後方には当たらない。

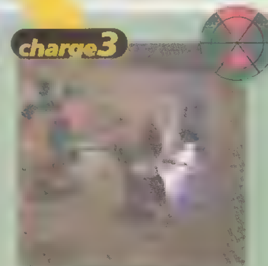
チャージ攻撃



回転攻撃。リーチが長いので、離れた位置からくり出そう。



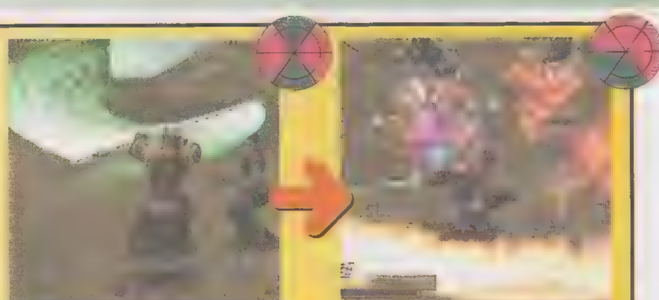
敵を浮かせる。くり返しヒットさせることができる。



槍を回転させ、最後に打ち下ろす。

無双乱舞

槍をぐるぐる回し、左右の敵を攻撃しながら進む。その後、地面に槍を突き立て、高飛びのようにジャンプする。着地後、衝撃波を出しながら前方の敵を一掃。かなり複雑な動きをするので、うまくコントロールするのは難しい。



真・無双乱舞

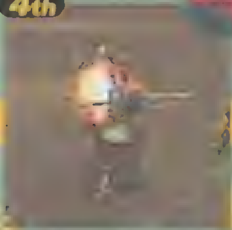
槍を回して左右に攻撃した後、さらに槍を大きく振るアクションが追加される。馬超の無双乱舞は、敵を弾き飛ばしながら進むので、連続ヒットを狙いにくい。対有名武将より、敵集団を突破するときに使うほうが効果的だ。



攻撃スピードが速く、大勢を相手にしても十分に勝算はある。ただ、通常攻撃には全方位への攻撃がなく、後方に死角ができやすい。囲まれないよう注意しよう。

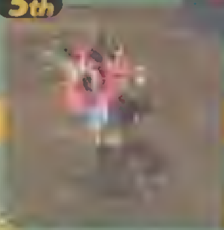
チャージ1、6が広範囲攻撃なので、敵を振り払うのに使うといい。

4th



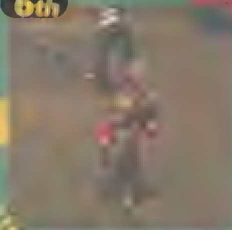
[illegible]敵を、[illegible]へ振り払う

5th



槍を[illegible]敵を打つ。攻撃範囲が狭い

6th



槍を[illegible]さらにリーチが長くなる。

charge4



[illegible]は長いが、攻撃範囲は狭い

charge5



[illegible]け、敵を浮かせる。

charge6



[illegible]

ダッシュ攻撃



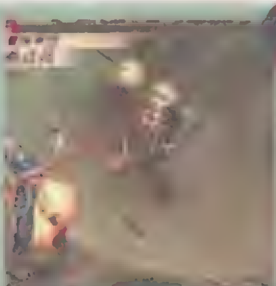
槍を前方に突きだし回転させ[illegible]

チャージドライブ



空中の敵へ追い打ち。[illegible]

ジャンプ攻撃



縦方向に一回転して攻撃する。[illegible]

騎乗攻撃



攻撃範囲はそれほど広くな[illegible]

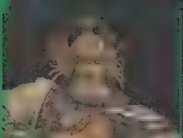
神業の弓術！ 気丈なる老将

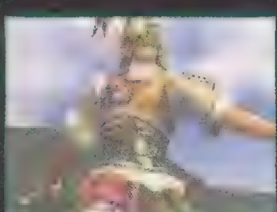
黄忠／漢升

KOU-CHUU/KANSHOU



青二才ども、わしが相手をしてやろう！







PROFILE

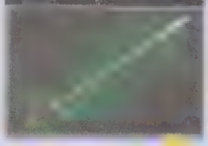
弓箭の技に秀で、関羽との一騎討ちでは、兜の紐を狙い撃つ神技ともいうべき腕前を見せた。この時、すでに60を越えんとする年齢だったという。元気な老人を指す代名詞、「老いてなお盛ん」の由来となった人物で、五虎大将の中でもっとも高齢の武将。

装備武器

鉄剣、斬鉄剣は、攻撃力とリーチのバランスが取れた扱いやすい武器。刃幅が広く、攻撃力に優れる黄仙を装備すれば、戦いはさらに楽になる。

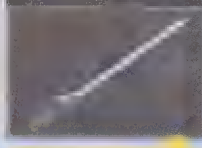
ユニーク武器の黄仙秘刀は古の弓名人李広の力が宿る剣。攻撃・防御力、弓攻撃・弓防御力をアップし、攻撃範囲も広くなる。黄忠の長所を伸ばす逸品だ。

鉄剣



基本攻撃力：+16
連続攻撃数：4回

斬鉄剣



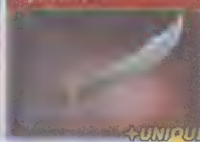
基本攻撃力：+31
連続攻撃数：5回

黄仙 コウセン



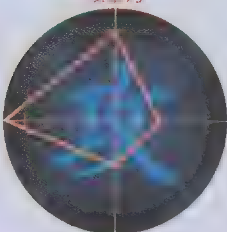
基本攻撃力：+44
連続攻撃数：6回

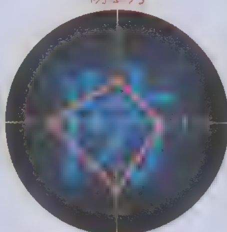
黄仙秘刀

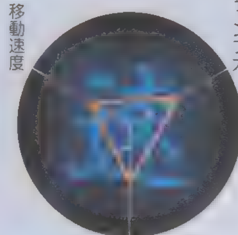


基本攻撃力：+44
連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

防御面、移動速度は低めだが、攻撃力の高さは関羽、張飛に匹敵する。攻撃スピードが速く、技の連携がすばやいのも魅力だ。

黄忠といえば弓の達人。その最大の特長は、やはり弓攻撃力の高さだ。体力に不安があるときは、距離をとって弓を使おう。

体力の大きい敵将クラスも、チャージ射撃、無双射撃の組み合わせで、比較的楽に撃破できるはずだ。



安全なポイントに身を置き、有名武将を狙い撃ち。スナイパー気分を味わおう。

無双モードのステージ

1	黄巾の乱	討伐軍 VS 黄巾党
2	虎牢関の戦い	連合軍 VS 董卓軍
3	長坂の戦い	劉備軍 VS 曹操軍
4	成都制圧戦	劉備軍 VS 劉璋軍
5	定軍山の戦い	蜀軍 VS 魏軍
6	夷陵の戦い	蜀軍 VS 呉軍
7	五丈原の戦い	蜀軍 VS 魏軍



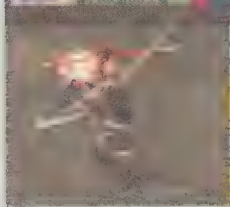
KOU-CHUU

黄忠

強弩で道を切り拓け!

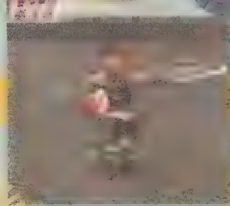
通常攻撃

1st



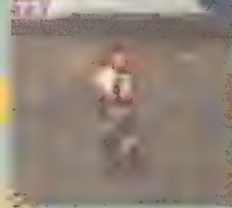
左下へ袈裟斬りにする。右側が死角になりやすい。

2nd



剣を真一文字に振り、前方の敵を一掃する。

3rd



剣を突きだし、正面へ攻撃する。攻撃範囲は狭い。

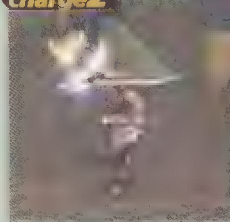
チャージ攻撃

charge1



回転して敵を飛ばす。スキは大きいが後方をカバーする。

charge2



くるりと回って剣を振り上げる。リーチは長め。

charge3



前方へ回転しながら斬りつけ、敵を気絶させる。

無双乱舞

体を回転させ、敵を斬り払いながら進んでいく。フィニッシュで敵をなぎ払った後、少しよろけるのはご愛敬だが、スキが大きい。生き残った敵に背後を突かれるおそれがある。敵集団からの脱出に使うなら、逃げる方向を考えよう。

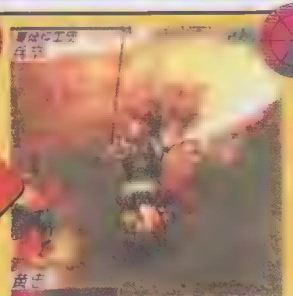




真・無双乱舞

回転動作後の、敵への攻撃回数が増える。最後に足下がふらつくのは通常の無双乱舞と同様。やはりスキが大きいので気をつけたい。威力が大きく連続ヒットも可能なので、有名武将を倒すときのフィニッシュに使うといいだろう。

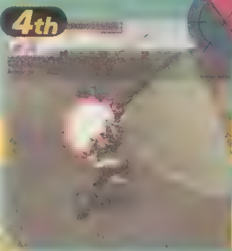




後方への攻撃が少ないので、乱戦は避けた方が無難。射撃でおびき寄せ、向かってくるところをチャージ４で弾き飛ばすなど、常に敵を前方において戦いたい。

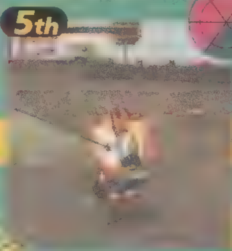
攻撃スピードは速いので、囲まれない限り苦戦を強いられることはないだろう。

4th



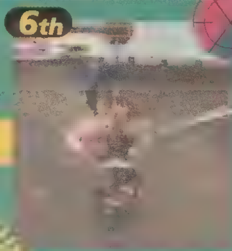
前方から右斜め後方へ振り払う。すばやく次につながる。

5th



右から左へ剣を払う。広範囲に攻撃できるが後方は死角。

6th



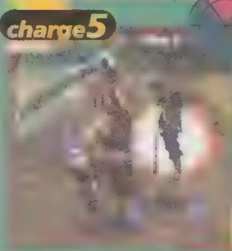
前方をなぎ払う。威力は大きいが、スキも大きい。

charge4



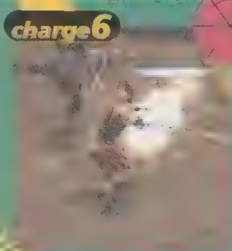
体を回転させた後、剣を斬り下ろし、敵を弾き飛ばす。

charge5



敵を浮かせる。真下から剣を振り上げるので範囲は狭い。

charge6



回転し、周囲を攻撃。さらに正面へ円盤状の衝撃波を出す。

ダッシュ攻撃



飛び込んで下から剣を突き上げる。相手を気絶させる効果がある。

チャージドライブ



空中で体を横に一回転し追撃を加える。リーチは少し短い。

ジャンプ攻撃



前方から左後方へ斬る。右側は死角だが、左側の敵なら複数を狙える。

騎乗攻撃



横への攻撃範囲は狭い。騎乗攻撃・防御力も低いので、移動でのみ使おう。

五虎大将に並ぶ実力、仮面の闘将

GI-EN/BUNCHOU

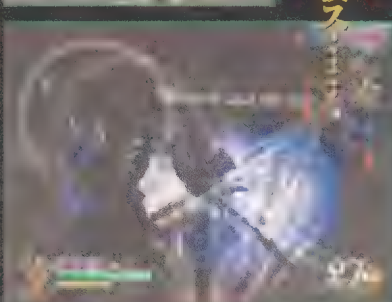
魏延/文長





邪魔ダ…
失セロ！





オマエヲ殺ス…

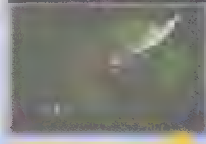
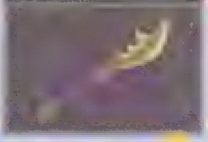
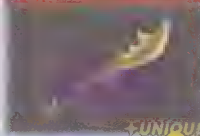
PROFILE

蜀攻略戦において活躍し、五虎大将に次ぐ武将として重用される。その才能は劉備が漢中王に即位した際、蜀防衛の要地、漢中の守将に任命されたほどであった。また、魏への第二次北伐以降は、蜀軍の先鋒をつとめ、司馬懿の軍を苦しめた。

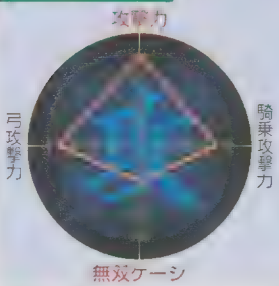
装備武器

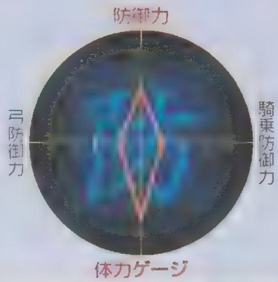
双刀は魏延が装備する特徴的な武器　柄の両側の刃で、前後左右の敵に攻撃できる利点がある。威力も高く、攻撃性に優れた武器だ

ユニーク武器の双極滅星は、攻撃・防御力、ジャンプ力、攻撃範囲かアップ。また、チャージ5、チャージ6の追加攻撃で一撃必殺、「斬」の効果を発揮する。

長柄双刀	眉尖刀	双極星 ソウキョクセイ	双極滅星
			 ★UNIQUE
基本攻撃力：＋18	基本攻撃力：＋33	基本攻撃力：＋46	基本攻撃力：＋46
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

魏延の魅力は、攻撃力の高さと、全方向に攻撃できる武器にある。リーチはやや短いが、回転攻撃を軸とした攻撃パターンは、敵につけいるスキを与えない。攻撃力、機動力をいかし、率先して敵集団に飛び込んでいこう。一般兵を蹴散らして自軍の進路を斬り開くのだ。防御面にやや不安があるので、戦闘準備では、それを補うアイテムがあれば、ぜひ装備したい。



双極滅星を装備していれば、「斬」の効果で、一般兵の集団を一網打尽にできるのだ。

無双モードのステージ

1	黄巾の乱（コウキンノラン）	討伐軍 VS 黄巾党
2	山賊討伐戦	劉備軍 VS 山賊
3	虎牢関の戦い（コロウカン）	連合軍 VS 董卓軍
4	長坂の戦い	劉備軍 VS 曹操軍
5	夷陵の戦い	蜀軍 VS 呉軍
6	街亭の戦い（カイテイ）	蜀軍 VS 魏軍
7	五丈原の戦い	蜀軍 VS 魏軍



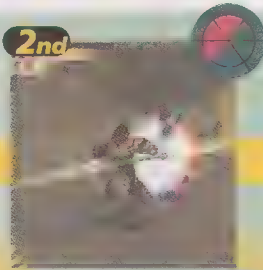
GI-EN

魏延 寄らば両刃の餌食

通常攻撃



左側の敵への攻撃。スキは少ないがリーチは短い。



左後方から前方へ振り上げる。リーチは短い。

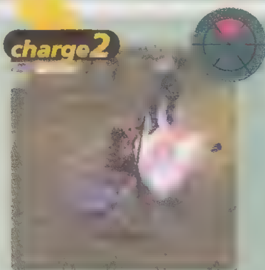


回転して攻撃。3発目で広範囲攻撃ができるので楽だ。

チャージ攻撃



前方回転して敵を斬りつける。スキができやすい。



真下から打ち上げる。攻撃範囲が狭く、スキも大きい。



頭上で双刀を回転させ、斬る。少し離れた位置から狙おう。

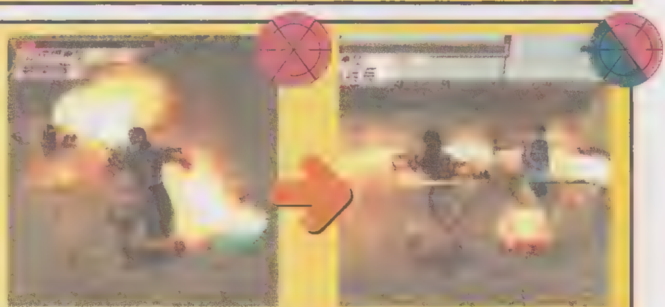
無双乱舞

双刀を回転させ、頭上での振り回し、足下への攻撃をくり返す。そして最後は前方の敵を弾き飛ばす。無双ゲージが短いので、集団の敵を相手にしていればすぐに無双乱舞が使える状態になる。乱舞を多用すれば敵の掃討も早い。



真・無双乱舞

最後の弾き飛ばしの前に、前方で双刀を回転させる動作が加わり、さらに威力を増した魏延の乱舞はスピードが速く、動きも複雑だ。有名武将など、一点の敵を狙う場合は、進行方向をうまくコントロールするようにしよう。



双刀は両手で扱うためリーチは短めだが、攻撃の死角は少ない。広範囲への攻撃をいかして敵を一気に叩くのに向いている。

通常攻撃5までくり出し、チャージ6につなげるパターンがもっとも効率がいい。ユニーク武器の「斬」効果が加われば無敵だ。

4th



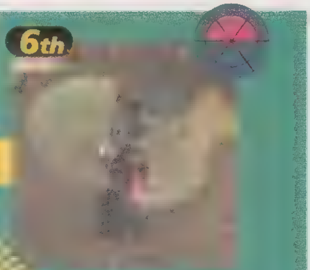
通常攻撃3からもう1回転してから振り上げる。

5th



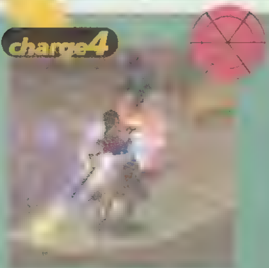
通常攻撃4と逆に左上へ双刀を打ち上げる。

6th



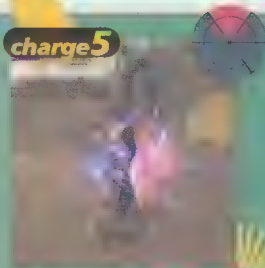
前方に双刀を突き出し回転させる。敵を弾き飛ばす。

charge4



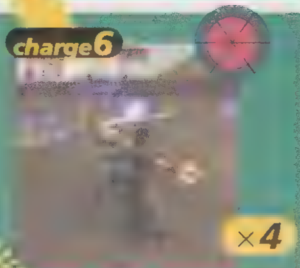
全方向の敵を弾き飛ばす。出した後、少しスキができる。

charge5



双極滅星装備で「斬」の効果を出すことができる。

charge6



頭上で双刀を振り回す。ボタンで追加攻撃が可能。

ダッシュ攻撃



回転しながら飛び込むので広範囲へ攻撃できる。集団の足並みを乱すのに使おう。

チャージドライブ



空中の敵を、下からさらに打ち上げる。相手との距離を大きく離す。

ジャンプ攻撃



頭上で刀を振るので、足下には当たらない。馬上の敵にはこの攻撃で。

騎乗攻撃



双刀を片手で振るので、リーチが伸びる。騎乗攻撃力はやや高め。

武勇にも優れる諸葛亮の後継者

KYOU-I/HAKUYAKU

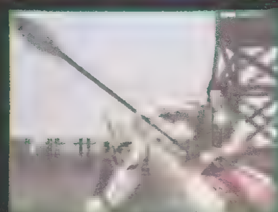
姜維／伯約



皆の期待に応えるためにも負けるものか！

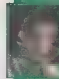






PROFILE

蜀の第一次北伐の際、魏の将として若年ながらも諸葛亮を唸らせる采配を振い、趙雲との一騎討ちで互角の腕を見せた知勇兼備の将。蜀に降った後は、諸葛亮の愛弟子として軍略を学ぶ。諸葛亮の死後はその遺志を受け継ぎ、魏への北伐を重ね、互角の戦いをみせた。



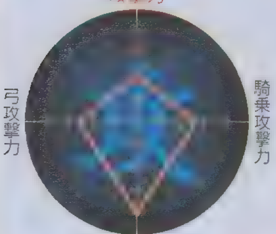
装備武器

リーチの長い槍が姜維の武器。彼の槍術と相まって、広範囲の敵を攻撃することができる。

ユニーク武器の恒一閃は、無双ゲージ、攻撃力、運をアップする。攻撃力の低い姜維にはありがたい武器だ。また、この武器はチャージ6で敵を感電させることもできる。

直槍 チョクソウ	長鉄槍 チョウテッソウ	一閃 イッセン	恒一閃 コウイッセン
			
基本攻撃力：+14	基本攻撃力：+29	基本攻撃力：+41	基本攻撃力：+41
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

移動速度、攻撃スピードに優れ、攻撃範囲が広いので、一般兵が相手なら楽に戦える。体力ゲージの低さは、高い防御力が補ってくれる。敵を蹴散らして進むには使い勝手がいいキャラだ。

弱点は攻撃力の低さ。有名武将を相手にするときは、連続攻撃に無双乱舞を組み合わせて使い、できるだけ長く一方的に攻撃するようにしよう。



有名武将には、連続コンボで一気に勝負を決めよう。先手必勝を心がけるのだ。

無双モードのステージ

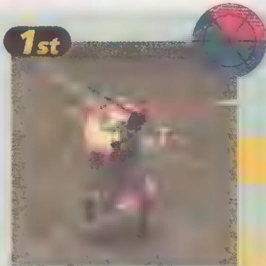
1 長坂の戦い	蜀漢軍 VS 曹操軍
2 赤壁の戦い	連合軍 VS 曹操軍
3 夷陵の戦い	蜀軍 VS 呉軍
4 山賊討伐戦	蜀軍 VS 山賊
5 南蛮夷平定戦	蜀軍 VS 南蛮軍
6 街亭の戦い	蜀軍 VS 魏軍
7 五丈原の戦い	蜀軍 VS 魏軍



KYOU-I

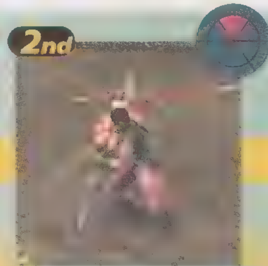
姜維 風の如きすばやさで斬り込め

通常攻撃



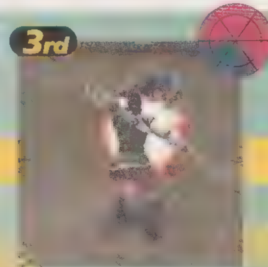
1st

右から左上へ、槍を突き上げる。すばやく攻撃が出る。



2nd

体を反転させ、槍の柄で突く。リーチが短い。



3rd

右後方から前方にかけて広範囲の敵を攻撃できる。

チャージ攻撃 △



charge1

足下をすくうように槍を振る。スキが大きい。



charge2

体を回転し、槍を横に振る。攻撃範囲が広め



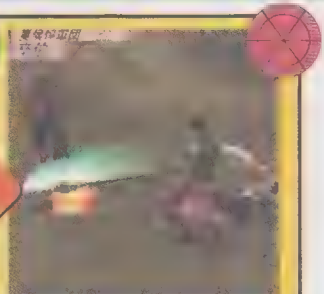
charge3

突き攻撃 前方の狭い範囲に有効。出す前にスキができる。

無双乱舞

槍を回しつつ、自らの体も回転させる。リーチは短いが全方向の敵を攻撃することか可能だ。最後は1回転して、敵を弾き飛ばはす．無双ゲージが長い分、たまるのに時間がかかる 敵を多く倒してゲージを早くためるようにしよう。

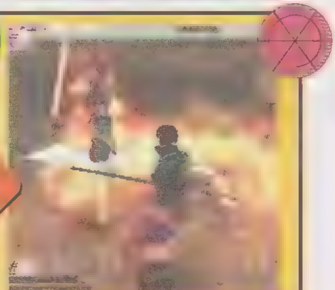


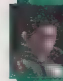


真・無双乱舞

最後の弾き飛ばしの前に、1回転の攻撃が加わる さらに攻撃時間が長くなるので、有名武将の体力を一気に削るのに便利だ。浮かせ攻撃の後などに、続けて使うと確実。後は敵武将を追いかけるように、連続ヒットを狙おう．



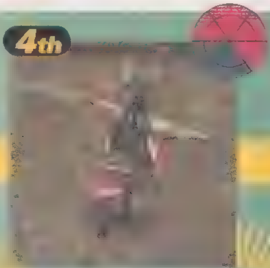




集団を相手にするときは、広範囲攻撃が多い通常攻撃を中心に戦おう。チャージ攻撃は、一点集中と広範囲のものにわかれるので、状況に応じてうまく使いわけること。

チャージ6はかなり遠距離を狙えるので、乱戦に入る前に1発お見舞いしておきたい。

4th



通常攻撃3の軌道を逆にたどって槍を振る。

5th



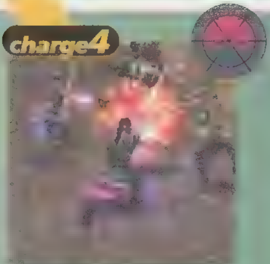
通常攻撃3以降は、左後方に死角ができやすいので注意。

6th



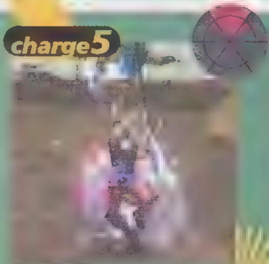
大きく槍をなぎ払う。技の前後でスキが生まれる。

charge4



槍を両手で持ち、前方へ押し出す。リーチは短くなる。

charge5



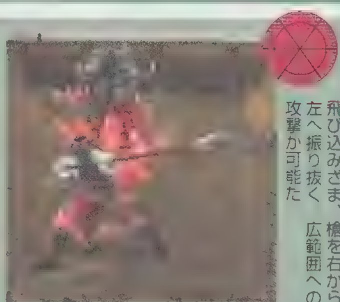
チャージ2より威力が高いが攻撃範囲は狭くなる。

charge6



前方に光弾を放つ。雷一閃装備で、敵を感電させる。

ダッシュ攻撃



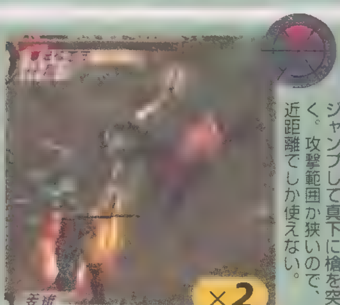
飛び込みざま、槍を右から左へ振り抜く。広範囲への攻撃が可能だ。

チャージドライブ



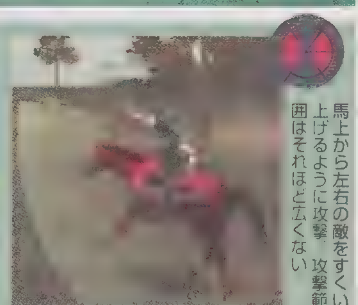
浮かせた敵を追って、すかさずジャンプ。体をひねって槍を右へ振り抜く。

ジャンプ攻撃



ジャンプして真下に槍を突く。攻撃範囲が狭いので、近距離でしか使えない。

騎乗攻撃

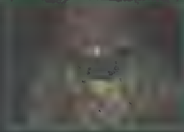


馬上から左右の敵をすくい上げるように攻撃。攻撃範囲はそれほど広くない。

鳳雛と称された名参謀

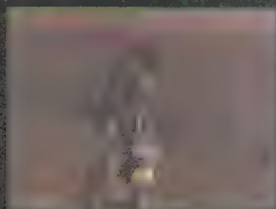
龐統/士元

HOU-TOU/SHIGEN





これで終(しま)いにしようかね





ま、暇つぶしに戦っとこうか

PROFILE

諸葛亮の異名「伏竜」に対して、「鳳雛」と並び称された名軍師。赤壁の戦いの勝利の鍵「連環の計」を周瑜に提言しており、この戦いの快勝の陰の功労者でもある。その後、劉備に仕えると、蜀攻略戦の根幹戦略を提示し、遠征軍の軍師を務め活躍する。

装備武器

杖はリーチが短めだが、龐統の技は、杖を投げるなど変わった動作が多く、見た目より攻撃範囲は広い。

ユニーク武器の豪風神杖は、体力、攻撃力、弓攻撃力、攻撃範囲、無双増加量をアップさせる。この武器は、龐統の弱点を補い、長所を伸ばしてくれるので、ぜひとも入手、装備したい。



大杖	幻杖	風神杖 フウジンジョウ	豪風神杖
基本攻撃力：＋13	基本攻撃力：＋28	基本攻撃力：＋38	基本攻撃力：＋38
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

攻撃面の数値が極端に低く、防御面はその逆。非常に攻守のバランスが悪いので、あまり前面に出て戦うのは危険だ。自軍の武将と歩調をあわせて進撃していこう。決して無理はしないこと。

長所は、無双乱舞の威力。広範囲の敵を一度に攻撃できるので、敵の集団を一掃するには最適だ。常に無双ゲージのたまり具合を確認しながら戦いにのぞもう。



龐統の無双乱舞は、集団相手に真価を発揮する。自軍のために一般兵を片づけて進め。

無双モードのステージ

ステージ	対戦
1 虎牢関の戦い	連合軍 VS 董卓軍
2 長坂の戦い	劉備軍 VS 曹操軍
3 赤壁の戦い	連合軍 VS 曹操軍
4 成都制圧戦	劉備軍 VS 劉璋軍
5 夷陵の戦い	蜀軍 VS 呉軍
6 集落救出戦	蜀軍 VS 盗賊
7 南蛮夷平定戦	蜀軍 VS 南蛮軍



HOU-TOU

龐統 秘術を駆使して敵を断つ

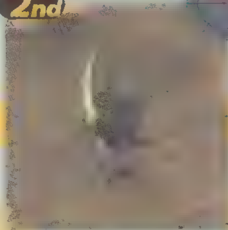
通常攻撃

1st



回転攻撃。リーチは短いが、広範囲を狙える。

2nd



敵に背を見せ、杖で突く。リーチは短い。

3rd



通常攻撃2の状態から体を後ろにそらして攻撃。

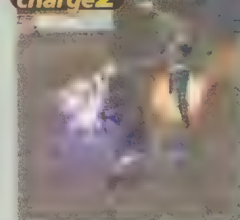
チャージ攻撃

charge1



前方広範囲の敵を攻撃する。スキが大きいので注意。

charge2



杖を放り投げるように放つ。攻撃範囲は狭い。

charge3



杖を地面に突き立て、両足で蹴る。リーチが長い。

無双乱舞

あぐらをかいたような姿勢のまま回転し、周囲の敵を跳ね上げ続ける。最後は大きく1回転し、敵を遠くへ弾き飛ばす。敵は、最後に弾き飛ばされるまで、乱舞から逃れられない。大勢の敵に連続攻撃をおこなえる強力な技だ。



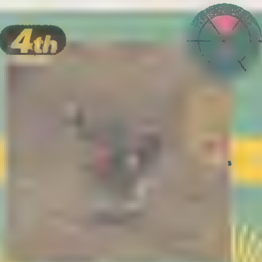
真・無双乱舞

通常の無双乱舞の回転数が増し、さらにパワーアップする。できるだけ多くの敵を引きつけ、一網打尽にしてしまおう。有名武将が相手の場合は、チャージ3で気絶させてから使うなど、敵のスキを狙って発動させると確実だ。



1対1の戦いは苦手だが、全方位攻撃ができる技があるので、集団戦は得意。通常攻撃で敵中へ飛び込み、チャージ4やチャージ6で周囲の敵を弾き飛ばそう。全体的にリーチが長く、全方位攻撃もある便利なチャージ攻撃が魅力だ。

4th



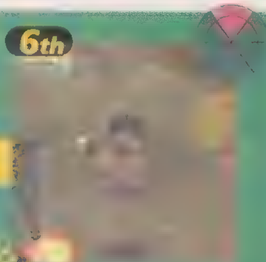
体をひねりながら起きあがり両足で攻撃する。

5th



杖を前に押しだして攻撃。リーチは短い。

6th



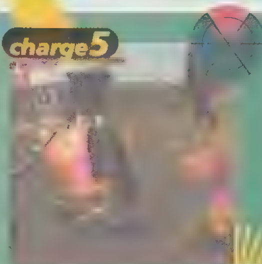
前方宙返りをしながら敵に飛び込む。リーチは長い。

charge4



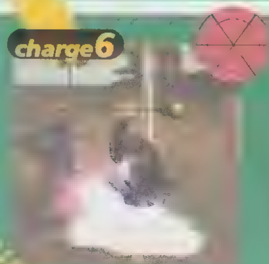
逆立ち回転しながら周囲を攻撃する。

charge5



杖を上空に高く投げて敵を浮かせる。スキが大きい。

charge6



体を回転させ、竜巻を起こし周囲を攻撃する。

ダッシュ攻撃



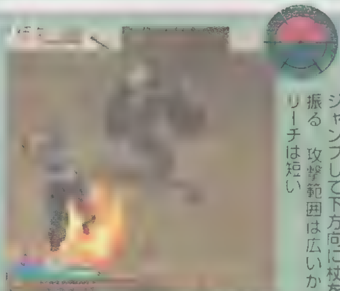
滑るように飛び込み、蹴り上げる。リーチが長く、敵を弾き飛ばす。

チャージドライブ



空中で敵の頭を踏みつけるように、両足で攻撃を加える。リーチは短い。

ジャンプ攻撃



ジャンプして下方向に杖を振る。攻撃範囲は広いが、リーチは短い。

騎乗攻撃



杖を左右に放り投げるように攻撃する。リーチはかなり長い。

蜀

諸葛亮／孔明

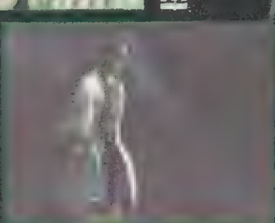
蜀建国に尽力した稀代の天才軍師

SHOKATSU-RYOU/KOUMEI

力まかせでは戦に勝てませんよ









今こそ昇龍にならん！

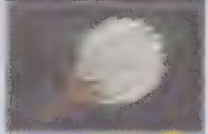
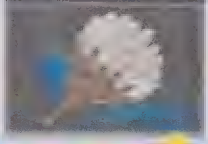
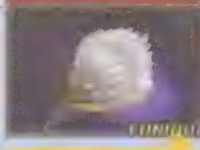
PROFILE

流浪の将であった劉備に「天下三分の計」を献じ、蜀の皇帝たらしめた稀代の軍師で、字は孔明。魏への北伐（遠征）の際に病没するが、己の死すら策となし、司馬懿を惑わせ、無事に蜀軍を撤退させた。「死せる孔明、生ける仲達を走らす」という故事の由来である。

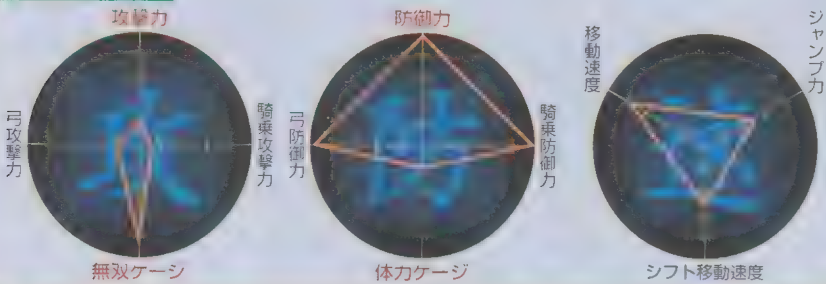
装備武器

諸葛亮の装備する武器は扇。攻撃力は平均的だが、リーチが短く、一騎討ちには不向きだ。

ユニーク武器の朱雀羽扇は、防御力、弓防御力、騎乗防御力、移動速度、ジャンプ力をアップする。弱点を補うというよりは、長所を伸ばす装備武器だ。また、チャージ5で敵を炎上させる効果もある。

羽扇	[illegible]	白羽扇 ビャクウセン	朱雀羽扇 スザクウセン
			
基本攻撃力：＋15	基本攻撃力：＋30	基本攻撃力：＋40	基本攻撃力：＋40
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

攻撃力が低く、装備武器のリーチも短い。単身敵地に乗り込んで、敵をなぎ倒すといった豪傑的な活躍は難しい。軍師らしく、敵味方の布陣を見極め、戦略にのっとった行動を取るようにしよう。

防御力が高いので、無茶をしない限りは命を落とすことも少ない。移動速度の速さをいかして敵との距離を保ち、遠距離攻撃を中心として慎重に戦おう。



敵に囲まれたら、ジャンプか無双乱舞で窮地をしのごう。逃げるのも戦略のうちだ

無双モードのステージ

1	集落救出戦（シュウラクキュウシュツセン）	劉備軍 VS 盗賊
2	長坂の戦い（チョウハンノタタカイ）	劉備軍 VS 曹操軍
3	赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	連合軍 VS 曹操軍
4	夷陵の戦い（イリョウノタタカイ）	蜀軍 VS 呉軍
5	南蛮夷平定戦（ナンバンイヘイテイセン）	蜀軍 VS 南蛮軍
6	街亭の戦い（ガイテイノタタカイ）	蜀軍 VS 魏軍
7	五丈原の戦い（ゴジョウゲンノタタカイ）	蜀軍 VS 魏軍



SHOKATSU-RYOU

諸葛亮 宙を舞う扇で敵をしとめよ

通常攻撃



扇を左から右へひと振り、前方の攻撃範囲は広い。

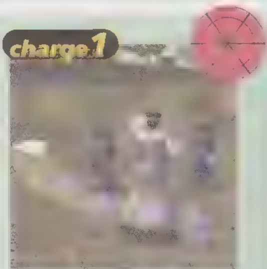


右後方から前方へ。次の技へのつながりが早い。



通常攻撃2と逆方向へ扇を振る。リーチは短い。

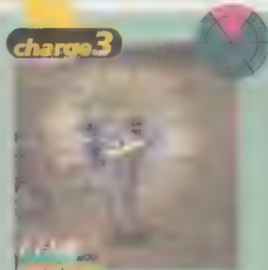
チャージ攻撃



体の回りを扇が回転する。広範囲への攻撃が可能だ



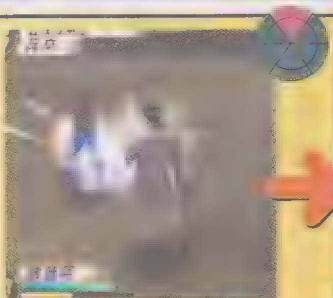
上方に扇を投げ上げ、敵を浮かせる。スキが大きい

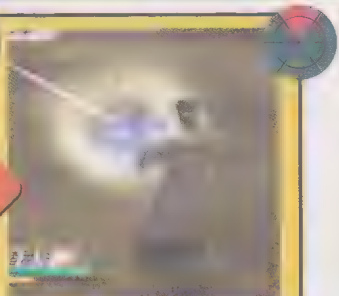


扇から一条の光を放つ。遠方の敵を狙うこともできる。

無双乱舞

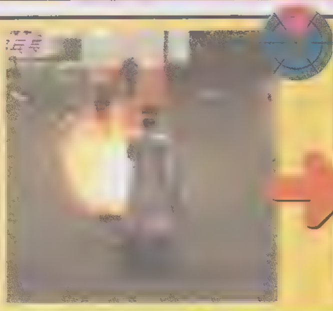
宙に浮き、3方向に向かって光線を放ちながら進む。最後に強力な1本の光線で敵を攻撃する。攻撃が前方に集中しているので、前方に敵がいない状態で出しても、効果が少ない。少し離れた距離から、集団に向かって発射するといい。





真・無双乱舞

通常の無双乱舞と同じパターンだが、最後に、2回光線を発射する。諸葛亮は、無双ゲージが長い。光線でうまく1点を狙えれば、かなりの威力が期待できる。有名武将を見つけたら、この攻撃で狙ってみるのもいいだろう。

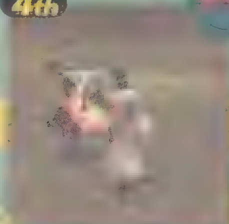




チャージ攻撃には、遠距離用と近距離用のものがあるので、状況に応じて使いわけよう。近距離用としては、広範囲攻撃が可能なチャージ４がおすすめ。

離れた敵にはチャージ６や、無双乱舞で攻撃するといいだろう。

4th



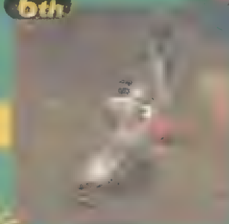
右から左への攻撃。次へのつながりが早い。

5th



右方向へ扇を振る。リーチは短いが前方の広範囲に有効。

6th



正面に扇を飛ばす。攻撃範囲は狭いがリーチは長くなる。

charge4



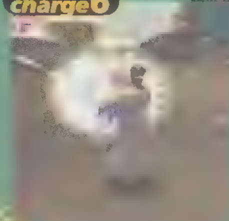
風を起こし、周囲の敵を弾き飛ばす。大勢を相手に便利だ。

charge5



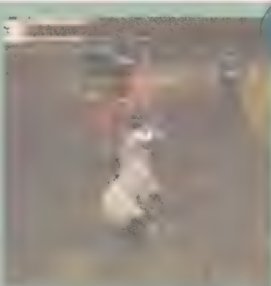
朱雀羽扇を装備していれば、敵を炎上させることができる。

charge6



前方３方向に向かって光線を放つ。遠距離を攻撃できる。

ダッシュ攻撃



扇を前方に飛ばす。前方のかなり離れた敵に当たるが、攻撃範囲は狭い

チャージドライブ



空中に浮かせた敵をすかさず攻撃する。真上から扇ではたくような一撃

ジャンプ攻撃



左へ向かって扇を振り下ろす。滞空時間がやや長く、リーチは短い

騎乗攻撃

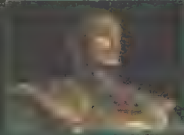


左右に扇を飛ばす。攻撃範囲が広く、正面の敵を攻撃することも可能だ

仁徳を備えた蜀漢の皇帝

RYUU-BI/GENTOKU

劉備/玄徳

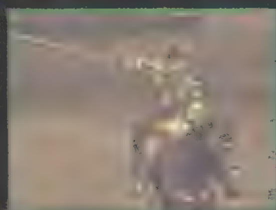




世を乱すものよ、この玄徳が相手になろう



私を怒らせるな！



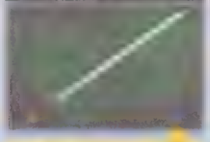
PROFILE

漢の王族の末裔。貧しかったが志は高く、民の幸福を願い旗揚げする。その器量は曹操をして「天下で英雄といえるのは予と君だ」と言わしめたほど。魅力あふれる人柄で、関羽、諸葛亮など数多の将星を惹きつけた。彼らの尽力により、ついには蜀の初代皇帝となる。

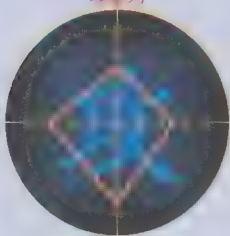
装備武器

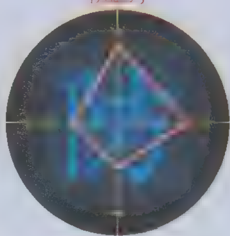
将剣、将明剣は、一般武将が持つ剣よりややリーチが長く、攻撃力にも優れた便利な武器だ。

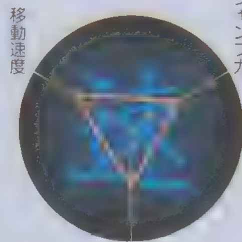
ユニーク武器である真黄龍剣は、皇帝のみが装備できる王者の剣　天下の大器、劉備に相応しい逸品といえよう　この武器は、無双ゲージ、騎乗攻撃力、騎乗防御力、移動速度、運をアップする。

将剣	将明剣 ショウメイケン	黄龍剣 コウリュウケン	真黄龍剣
			
基本攻撃力：+17	基本攻撃力：+32	基本攻撃力：+40	基本攻撃力：+40
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

攻撃力、防御力のバランスがよく、移動速度も速い。攻撃スピードも速いので、大きなスキもできにくい。体力がやや低めだが、防御力が高いので、大きな欠点にはならないだろう。不安な能力は、できれば装備アイテムで補強したいところだ。

万能型のキャラクターだが、敵を一掃できるほど高い攻撃力はない。あまり前に出過ぎず、慎重に戦うほうがよい。



武器、能力が貧弱なうちは、関羽、張飛の義兄弟と行動をともにするといい。

無双モードのステージ

ステージ	対戦
1 黄巾の乱	討伐軍 VS 黄巾党
2 虎牢関の戦い	連合軍 VS 董卓軍
3 長坂の戦い	劉備軍 VS 曹操軍
4 赤壁の戦い	連合軍 VS 曹操軍
5 成都制圧戦	劉備軍 VS 劉璋軍
6 定軍山の戦い	蜀軍 VS 魏軍
7 夷陵の戦い	蜀軍 VS 呉軍
8 南蛮夷平定戦	蜀軍 VS 南蛮軍
9 街亭の戦い	蜀軍 VS 魏軍
10 五丈原の戦い	蜀軍 VS 魏軍



RYUU-BI

劉備 王者の剣で天下を狙え！

通常攻撃



左後方から前方へ剣を振る。右側は死角になる。

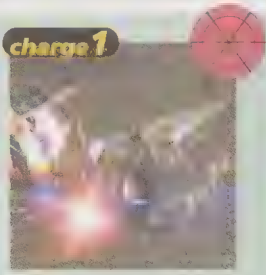


右から左方向へ、前方の敵へまとめて攻撃可能。



通常攻撃2と逆に剣を振る。攻撃スピードは速い。

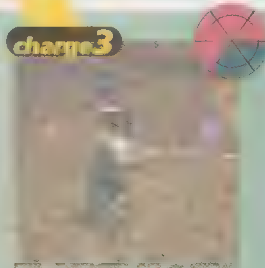
チャージ攻撃



一回転して敵を飛ばす。比較的すばやく、使いやすい。



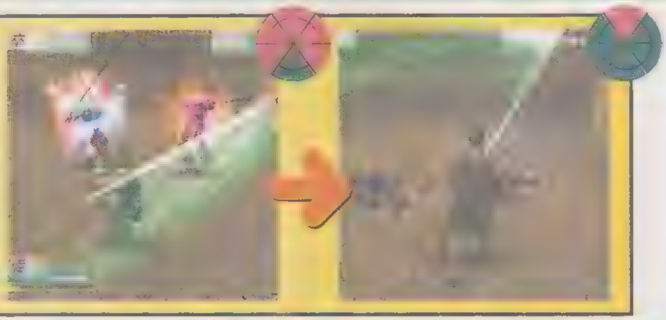
真下から剣を振り上げる。攻撃範囲は狭い。



左から右へ、真一文字に斬る。前方の敵へまとめて攻撃。

無双乱舞

上段から左右に斬りわけながら進むが、途中から、剣のリーチが伸び、さらに広範囲への攻撃が可能となる。そして最後は袈裟斬りで敵を大きく弾き飛ばす。乱舞時間が長いので、敵集団をまとめて打ち払うのに使うといいだろう。



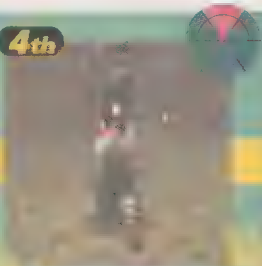
真・無双乱舞

通常の無双乱舞よりも、攻撃回数と威力が増す。劉備の乱舞は、変則的な動きがない。比較的コントロールしやすいので、有名武将にとどめをさすときにも威力を発揮する。うまく追いかけていけば、乱舞だけで12コンボは入るのだ。



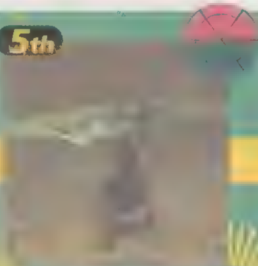
通常攻撃がすばやく、前方への攻撃に優れるが、後方に大きな死角がある。
背後への攻撃はチャージ攻撃で補うようにするといいだろう。リーチが長く、広範囲を攻撃できるチャージ6を多用して、敵を蹴散らそう。

4th



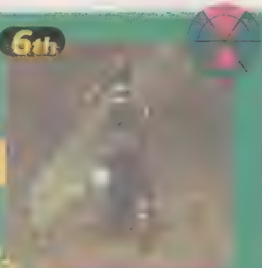
正面の敵を突く。攻撃範囲は狭くなる

5th



前方の敵をまとめて払う。前方への攻撃は充実している。

6th



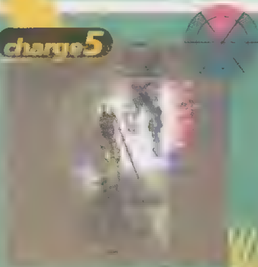
大きく振りかぶって斬りおろし、敵を弾き飛ばす。

charge4



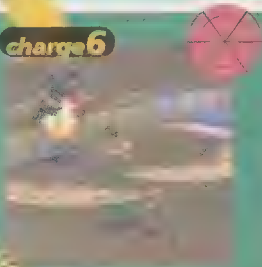
大きく敵を弾き飛ばす。前方からくる敵集団に特に有効。

charge5



チャージ2より高く敵を浮かすことができる。

charge6



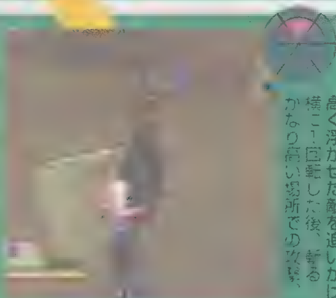
回転攻撃。刃先から衝撃波が生じ、リーチが伸びる。

ダッシュ攻撃



かなりの広範囲に攻撃できる。また、敵を弾き飛ばすことも可能

チャージドライブ



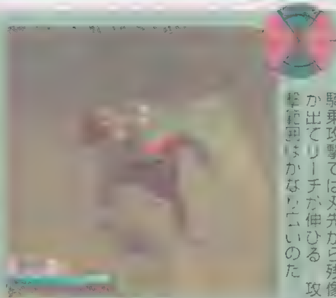
高く浮かせた敵を追いかけ横に1回転した後、斬るかなり高い場所での攻撃。

ジャンプ攻撃



右後方から左下へ斬りおろす。上へのリーチが長く、馬上の敵を狙うにも便利

騎乗攻撃

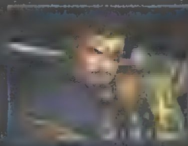


騎乗攻撃では刃先から残像が出てリーチが伸びる。攻撃範囲はかなり広いのた

曹操の信頼篤い隻眼鬼

KAKOU-TON/GENJOU

夏侯惇/元譲





わしと戦うだと？笑止！





これで終わりにしてくれるわー

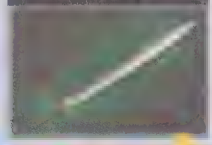
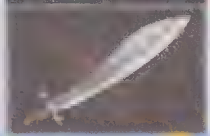
PROFILE

曹操とは縁戚関係にあり、旗揚げの頃から彼を支えた剛勇の将軍。濮城において呂布軍と戦った際、流れ矢が左目に当たると、自ら矢を引き抜いて「父母からもらったものを捨てるわけにはいかぬ」といって、矢に刺さった目玉を食らうという豪胆ぶりを見せた。

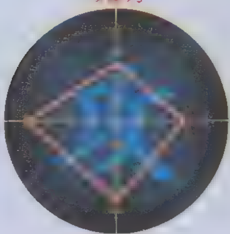
装備武器

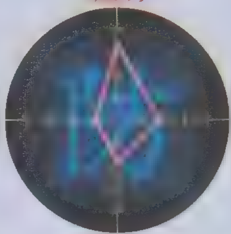
夏侯惇が使用する装備武器は、両手で扱う大型の片刃剣だ。剣の中でも攻撃力、リーチともに優れており、非常に扱いやすい。

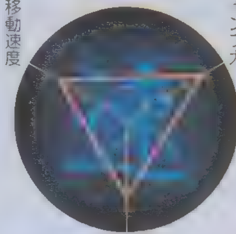
なお、ユニーク武器である滅麒麟牙は、夏侯惇の弱点である弓防御力の低さなどを補ってくれる。また、チャージ2で敵を炎上させることも可能だ。

朴刀	呉鈎 ゴコウ	麒麟牙	滅麒麟牙 メッキリンガ
			 UNIQUE
基本攻撃力：＋18	基本攻撃力：＋33	基本攻撃力：＋48	基本攻撃力：＋48
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

夏侯惇の強みは、攻撃バランスの良さと機動力の高さだ。近接戦においては、リーチ、スピード、威力を兼ね備えており、とくに苦戦することなく敵を打ち破ることができるだろう。マップ全体を把握し、必要に応じて動き回る遊軍に最適の武将だ。

攻撃の面では万能型の武将だが、体力が平均より少なく、弓防御力も非常に低いため、防御の面では若干不安が残る。



無双モードの後半戦になると、大量の弩兵が登場する。装備アイテムで弓防御力を補強したい。

無双モードのステージ

ステージ	対戦
1 黄巾の乱	討伐軍 VS 黄巾党
2 虎牢関の戦い	連合軍 VS 董卓軍
3 官渡の戦い	曹操軍 VS 袁紹軍
4 関羽千里行	曹操軍 VS 関羽軍
5 合肥の戦い	魏軍 VS 呉軍
6 街亭の戦い	魏軍 VS 蜀軍
7 五丈原の戦い	魏軍 VS 蜀軍

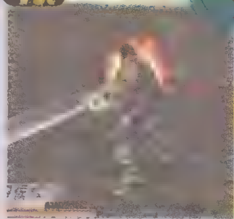


KAKOU-TON

夏侯惇 目の前の敵は一刀両断

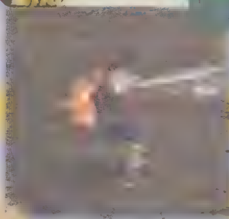
通常攻撃

1st



剣で前方をひと払い。スピードが早く、ガードされにくい。

2nd



通常攻撃1が当たっていれば、連続して命中する。

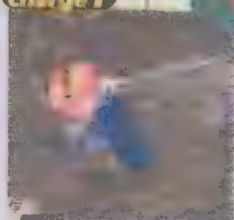
3rd



頭上から剣を振り下ろす。範囲が狭く、外れることも多い。

チャージ攻撃

charge1



前方の敵を弾き飛ばす。威力は通常攻撃1とほぼ同じ。

charge2



威力は普通だが、前方の敵を浮かせることができる。

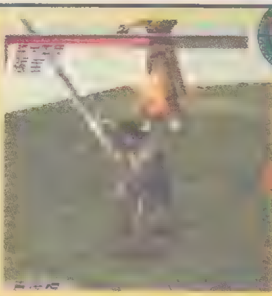
charme3

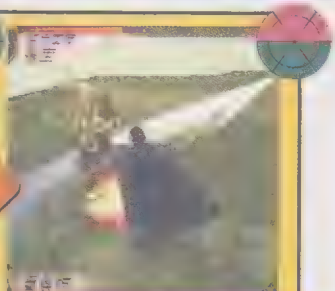


剣を振り下ろす。気絶効果より、対騎馬戦で使うとよい。

無双乱舞

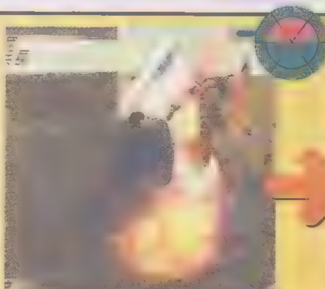
前方の敵に対し、足下からくり返し剣を振り上げる。一度攻撃が命中すれば、そのまま連続して攻撃が命中するのだ。馬上の敵や、地面でバウンドしている敵にも有効。最後に前方を剣でなぎ払い、敵をまとめて弾き飛ばす

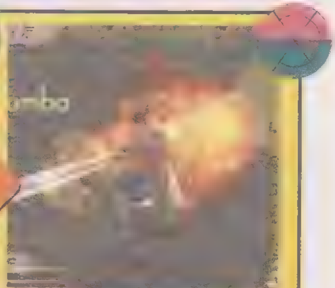




真・無双乱舞

最初の動きは通常の無双乱舞と同じだが、最後のなぎ払いが何回もくり返されるようになる。このなぎ払いは敵を弾き飛ばさないので、連続して命中する。その反面、敵を散らしにくいため、敵集団に突っ込みすぎないように使おう





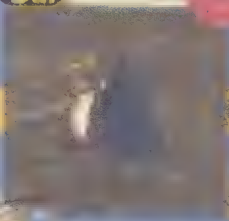
夏侯惇の攻撃は前方に集中しており、囲まれない限りはその攻撃スピードで敵を圧倒することができる。通常攻撃5までをくり返せば、大きなスキもできないのだ。形勢が不利な場合は、足の速さで一度距離を離し、敵を前方に集めよう。

4th



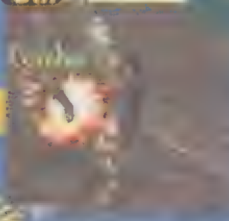
剣を振りながら1回転。背後を攻撃できる数少ない手段だ。

5th



通常攻撃4とほぼ同じ。スキが少なく乱戦時の主力となる。

6th



威力は非常に大きいが、攻撃の前後に大きなスキがある。

charge4



周囲の敵を弾き飛ばす。敵に囲まれた場合に重宝する。

charge5



攻撃前のスキが少ないぶん、チャージ2よりも有利。

charge6



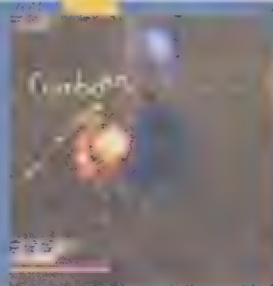
剣から衝撃波を放つ。威力が高いため、とどめに使おう。

ダッシュ攻撃



前進しながら浮かせ攻撃を放つ。うまく当てれば、複数の敵を浮かせることも可能。

チャージドライブ



威力はチャージ6のほうが上だが、敵から離れたくないときはこちらが使いやすい

ジャンプ攻撃



右側の攻撃範囲が広め。騎馬に対して攻撃するときは、向かって左に飛ぼう

騎乗攻撃



剣から残像が伸びるため、かなりの範囲を攻撃できる。攻撃力は通常攻撃とほぼ同じ

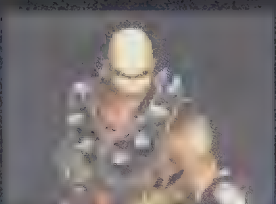
怪力無双の親衛隊長

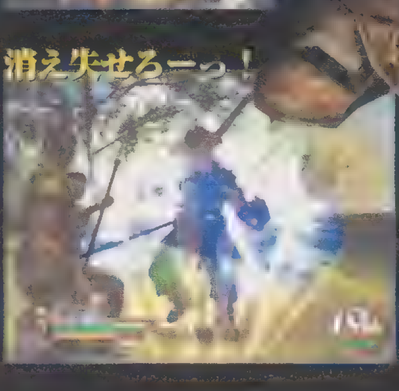
典韋

TEN-I









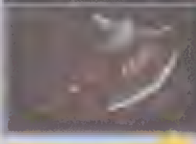
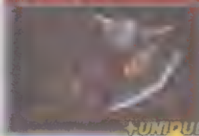
PROFILE

素手で虎を狩る程の膂力の持ち主。その力を夏侯惇に見出され、曹操に仕えた。数人で支える旗を片手で持つほどの怪力であり、曹操から古代の英雄、悪来に匹敵すると激賞される。宛城の戦いで、張繍の罠から曹操を逃すため、殿を務め仁王立ちの死をとげた。

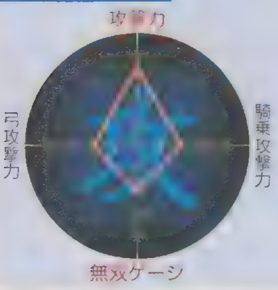
装備武器

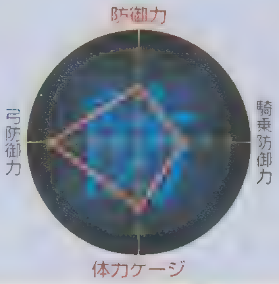
戦斧はリーチが短かくスキも目立つ武器だが、その威力は非常に大きい。また、典韋自身もリーチの短かさを補うことができる技を持っている。

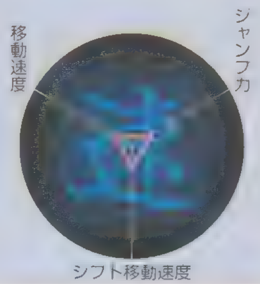
ユニーク武器の真極牛頭は、典韋の体力を大幅に増やす効果がある。また、チャージドライブやチャージ6を命中させることで、敵を感電させることが可能だ。

戦斧	戦迅斧	牛頭	真極牛頭
			
基本攻撃力：＋19	基本攻撃力：＋34	基本攻撃力：＋49	基本攻撃力：＋49
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

典韋の得意な戦法は、1対1の接近戦だ。高い攻撃力で敵の体力を一気に減らせるので、有名武将を集中的に狙っていこう。体力、防御力も平均以上にあるので、乱戦にも対応できる優れた武将だ。

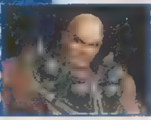
戦闘の面では優秀だが、実際の戦いでは移動力の低さがネックとなる。普通に進軍して戦うには問題ないが、敵の奇襲などには、馬がないと対応できないのだ。



リーチの長い武将か相手の場合は、一度相手の攻撃をガードして懐に飛び込もう。

無双モードのステージ

1. 虎牢関（コロウカン）の戦い　連合軍 VS 董卓軍
2. 宛城（エンジョウ）の戦い　曹操軍 VS 張繍軍
3. 長坂（チョウハン）の戦い　曹操軍 VS 劉備軍
4. 赤壁（セキヘキ）の戦い　曹操軍 VS 連合軍
5. 合肥（ガッピ）の戦い　魏軍 VS 呉軍
6. 石亭謀略戦（セキテイボウリャクセン）　魏軍 VS 呉軍
7. 合肥新城包囲戦（ガッピシンジョウホウイセン）　魏軍 VS 呉軍



TEN-I

典韋 斧を縦横無尽に振りまわせ

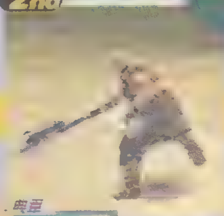
通常攻撃

1st



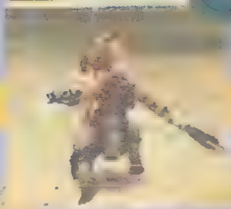
前方をなぎ払う。スピードが遅いので、ガードに注意。

2nd



動作は通常攻撃１とほぼ同じだが、こちらはスキが少ない。

3rd



動作は通常攻撃１とほぼ同じだが、こちらは威力が大きい。

チャージ攻撃

charge1



コマのように回転し周囲の敵を弾き飛ばす。スキは大きめ。

charge2



前方だけでなく、右側の敵も浮かせることが可能。

charge3



リーチがかなり短いため、敵に密着しないと当たらない。

無双乱舞

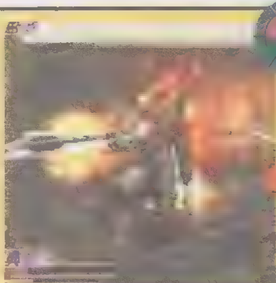
両腕で前方をなぎ払いながら進み、最後に１回転する。攻撃が当たった敵が気絶するのが大きな特徴だ。無双ゲージが短いので攻撃時間は短いが、そのぶん無双ゲージがたまるのも速い。背後から攻撃を受けたら、すぐに使おう。





真・無双乱舞

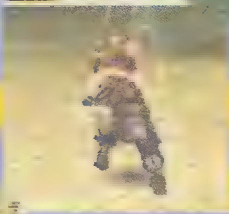
両腕をなぎ払いながら前進するところは同じだが、途中で斧を何度も振り下ろす動作が入る。このときは戦斧から残像が伸び、リーチが大幅に伸びるのだ。最後に周囲をなぎ払う。攻撃回数が増えているため、有名武将のとどめに便利。





典韋は後方や遠距離の敵にも対応できるため、状況に応じて技を使い分けることが重要。一般兵の集団が相手の場合はチャージ4で弾き飛ばし、有名武将が相手の場合はチャージ6やチャージドライブで応戦しよう。囲まれた場合は無双乱舞だ。

4th



斧を打ち下ろす。スキが大きいため乱戦時は危険。

5th



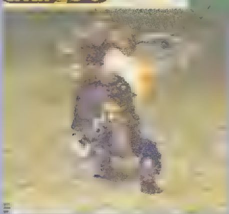
腕を伸ばして攻撃するため、若干リーチが長い。

6th



ジャンプしながら周囲をなぎ払うが、背後は無防備。

charge4



斧をブーメランのように投げる。典韋の主力攻撃。

charge5



振り上げた斧が、背後の敵にも命中する。

charge6



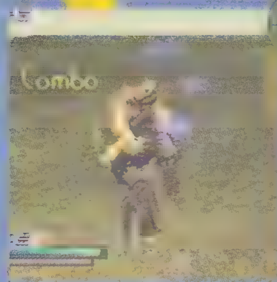
斧の先から衝撃波が。典韋の攻撃の中ではもっとも強力。

ダッシュ攻撃



頭突きで敵に突進する。敵を弾き飛ばせるので、孤立した敵にとどめを刺そう。

チャージドライブ



敵を地面に叩きつける。武器が真極牛頭の場合、敵を感電させられる。

ジャンプ攻撃



横方向にも有効なので、馬上の敵をすれ違いざまに攻撃しやすいのだ。

騎乗攻撃



残像によってリーチが伸びる。攻撃力は低いので、馬は移動のために乗ろう。

魏

張郃／儁乂

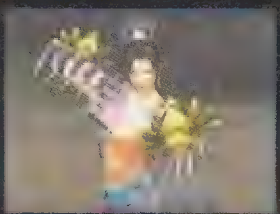
戦の美を探究する貴公子

CHOU-KOU/SHUNGAI

この戦場の華と散りなさい







これで終わりにしましょう



PROFILE

元袁紹の配下。街亭の戦いで諸葛亮の愛弟子、馬謖を敗走させる活躍をみせた。このため、諸葛亮は蜀軍を撤退させざるをえなかったという。曹操の信頼篤き戦巧者で、定軍山の戦いで夏侯淵が戦死すると、動揺する将兵を静め、敗走を食い止めた。

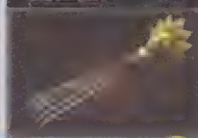
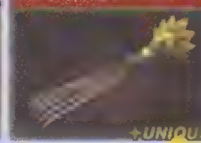


装備武器

爪は一見すると頼りない武器だが、その攻撃スピードは全武器の中でもトップクラス。両手に装備しているため手数も多く、一度近づけば、自分のペースで戦うことができる。

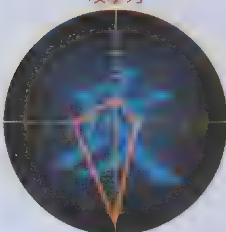
ユニーク武器の朱雀虹は、攻撃力や攻撃範囲を強化する。また、一般兵をチャージ6の「斬」効果で葬ることが可能だ。

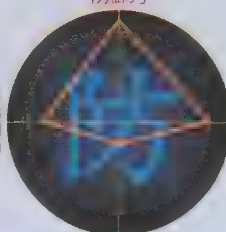


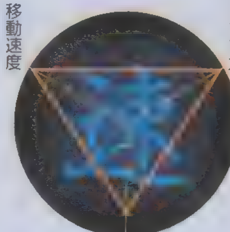



武器	基本攻撃力	連続攻撃数
鉄鉤	＋16	4回
飛鷹爪 ヒヨウソウ	＋31	5回
孔雀虹 クジャクコウ	＋43	6回
朱雀虹	＋43	6回

初期能力値







総評

張郃最大の武器は、全武将中でもっとも速い移動力にある。足をいかして敵軍深く潜入し、拠点や門を守る武将をピンポイントで狙っていこう。ジャンプ力と防御力も高いので、敵に囲まれてもたやすく逃げ切ることができるはずだ。

防御力が高い反面攻撃力は低く、有名武将に対する決定打に欠ける。また、体力が低いので、防御力を過信すると命取りだ。



攻撃は大きく移動するものが多い。敵に囲まれた場合は、チャージ攻撃などで強行突破しよう。

無双モードのステージ

ステージ	対戦
1 官渡の戦い（カントノタタカイ）	曹操軍 VS 袁紹軍
2 長坂の戦い（チョウハンノタタカイ）	曹操軍 VS 劉備軍
3 赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	曹操軍 VS 連合軍
4 定軍山の戦い（テイグンザンノタタカイ）	魏軍 VS 蜀軍
5 街亭の戦い（ガイテイノタタカイ）	魏軍 VS 蜀軍
6 合肥新城包囲戦（ガッピシンジョウホウイセン）	魏軍 VS 呉軍
7 五丈原の戦い（ゴジョウゲンノタタカイ）	魏軍 VS 蜀軍



CHOU-KOU

張郃 獲物を斬り裂く猛禽の爪

通常攻撃

1st



爪で前方を引っかく。リーチは短いが、スピードは速い。

2nd



通常攻撃１とほぼ同じ。左方向への攻撃範囲が少し広い。

3rd



前方への突き。攻撃範囲が狭いので、狙いは慎重に。

チャージ攻撃

charge1



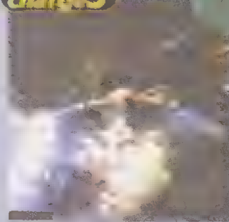
低い姿勢で突撃。坂道の下からなら、敵の攻撃をかわせる。

charge2



敵を蹴って浮かせる。リーチが短いので、敵に密着しよう

charge3



爪を振りながら突進。左右の敵も気絶させることができる。

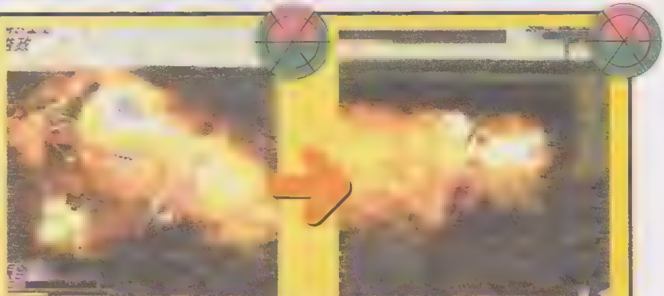
無双乱舞

スケートのように、斜め前方向にすべりながら何回も突進、爪で攻撃する。敵をダウンさせることができるので、囲まれたときの脱出手段として有効だ。突進の途中で方向転換できるが、突進距離が長いため１対１の戦いでは使いにくい。



真・無双乱舞

突進の回数が増え、威力も高くなった。最後の突進は敵を弾き飛ばす効果を持つ。使いどころは通常の無双乱舞と同じだが、突進の回数の多さを利用して敵が集まっているところに飛び込み、最後の突撃で離脱するという戦法も有効だ。



張郃の通常攻撃は、リーチが短いがスキがほとんどなく、敵に反撃を許さない。チャージ攻撃は突進するものが多くリーチを補ってくれるが、スキが大きい。1対1では通常攻撃、敵の集団にはチャージ4や6と、状況によって使い分けよう。

4th



下から爪を振り上げる。高低差のある状況で有効だ。

5th



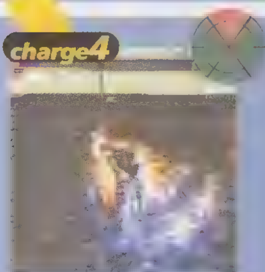
両手の爪で前方をひとなぎ。他の攻撃より攻撃範囲が広い。

6th



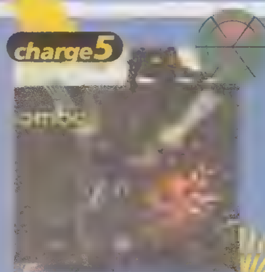
前方へ突進するため、離れた敵にも有効だ。

charge4



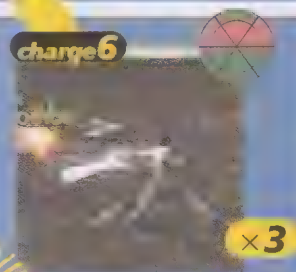
回転しながら矢のように突進。出るまでのスキが大きい。

charge5



空中でとんぼ返りをするように敵を蹴り、大きく浮かせる。

charge6



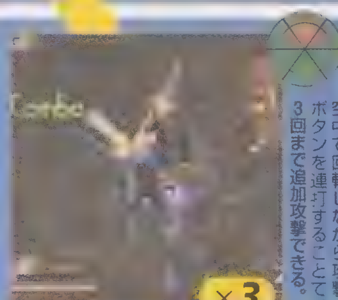
すべるように左右に動きながら、前方の敵を攻撃。

ダッシュ攻撃



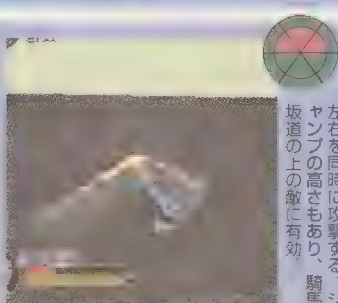
スライディングで敵の足下をすくう。大量の敵をダウンさせることが可能だ。

チャージドライブ



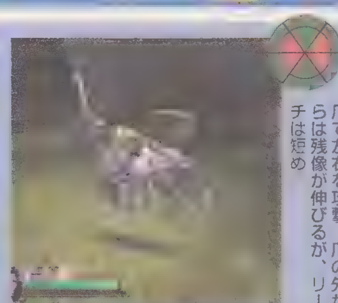
空中で回転しながら攻撃。ボタンを連打することで、3回まで追加攻撃できる。

ジャンプ攻撃



左右を同時に攻撃する。ジャンプの高さもあり、騎馬、坂道の上の敵に有効。

騎乗攻撃



爪で左右を攻撃。爪の先からは残像が伸びるが、リーチは短め

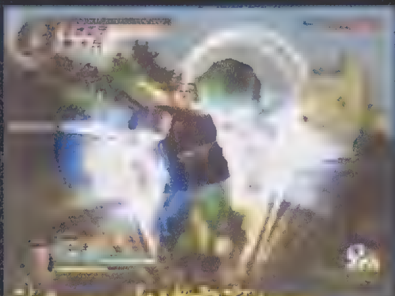
平常は温厚、戦場では猛虎

許褚/仲康

KYO-CHO/CHUUKOU



こんな勝負、朝飯まえだ〜



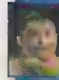
ぶりーっとばすぞぉー





PROFILE

曹操軍の中でも1、2を争う豪腕で、猛り狂う牛の尾を持って、引きずることができたという。常に曹操のかたわらにあり、赤壁、濡須、潼関の戦いなどで、絶体絶命の危機を何度も救っている。この力と、普段のボーっとした性格が相まって「虎痴」とあだ名された。

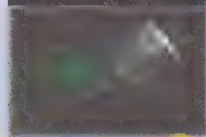


装備武器

巨大なハンマーのような武器は高い威力を持ち、許褚本人の攻撃力とあわせてすさまじい破壊力を誇る。ただし、その重さゆえ攻撃スピードが遅く、敵にスキを突かれやすいのが難点だ。

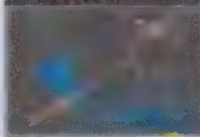
ユニーク武器の蚩尤瀑布砕は、体力ゲージと無双ゲージ、攻撃力と防御力、さらに運までもを大幅に強化してくれる。

砕棒 サイボウ



基本攻撃力：＋19
連続攻撃数：4回

破砕棒 ハサイボウ



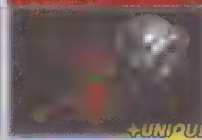
基本攻撃力：＋34
連続攻撃数：5回

蚩尤砕 シユウサイ



基本攻撃力：＋50
連続攻撃数：6回

蚩尤瀑布砕 シユウバクフサイ

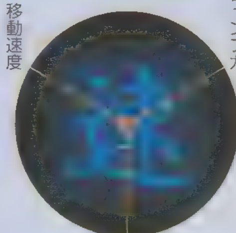


基本攻撃力：＋50
連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

全武将中１、２を争う攻撃力と体力が許褚の武器。多少のダメージは無視して、強力な一撃で敵を蹴散らそう。その力は、通常攻撃で有名武将のガードを崩せるほどだ。

足が非常に遅いため、足の速い有名武将に背後を取られないよう注意。防御力が低いので、連続攻撃を受けるとひとたまりもないのだ。また、周囲を敵に囲まれると、手数で体力を奪われてしまうことが多い。



機動力を確保するため、早めに馬を見つけたい。馬の上なら、防御力も少し上がるのだ。

無双モードのステージ

1	集落救出戦	曹操軍 VS 盗賊
2	官渡の戦い	曹操軍 VS 袁紹軍
3	長坂の戦い	曹操軍 VS 劉備軍
4	赤壁の戦い	曹操軍 VS 連合軍
5	潼関の戦い	曹操軍 VS 連合軍
6	合肥新城包囲戦	魏軍 VS 呉軍
7	五丈原の戦い	魏軍 VS 蜀軍

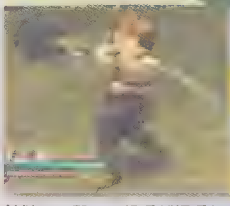


KYO-CHO

許褚 巨大な鉄槌で敵を打ちのめす

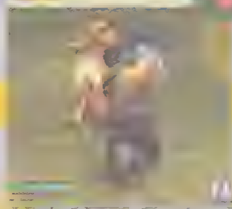
通常攻撃

1st



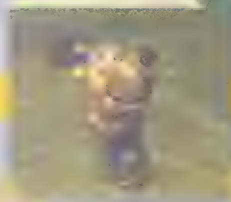
鉄槌で一撃。一般兵が相手なら、ガードを崩せる。

2nd



通常攻撃にしてはスキがあり、ガードされると反撃は必至。

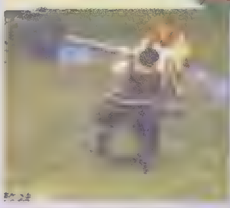
3rd



3撃目すべてが命中した場合のダメージは大きい

チャージ攻撃

charge1



全方向に有効な弾き飛ばし攻撃。囲まれたら使おう。

charge2



左の方向にも有効で、複数の敵を浮かせられる。

charge3



少し突進して攻撃。敵を気絶させる前に倒せることも多い。

無双乱舞

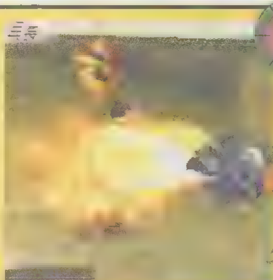
両手で武器を持ってコマのように回転し、周囲の敵を弾き飛ばす。ただし、最後には地面に倒れてしまうので、急いで起き上がらなければならない。無双ゲージが少ないためすぐにたまるので、敵に囲まれたら即座に使ってしまおう。

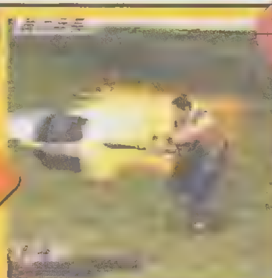




真・無双乱舞

武器を振り回す動作に変化はないが、前進するようになり、コンボに組み込みやすくなった。また、武器から残像が伸びるため、攻撃範囲も広くなっている。無双ゲージはすぐにたまるので、何度も連発できるのが強みだ。

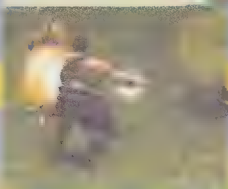




許褚の攻撃は強力だがスキが大きく、連続攻撃の途中で敵に反撃されることも多い。攻撃は小出しにおこなうほうがいいだろう。

なお、通常攻撃は武器によって動きが大きく変わる。集団戦がメインの場合は、蚩尤砕よりも破砕棒のほうが有利なことも。

4th



棍棒をひと振り。武器が砕棒の場合は振り下ろし攻撃に。

5th



通常攻撃４と同じ。武器が破砕棒なら回転攻撃に変化する。

6th



強力な振り下ろし攻撃。有名武将相手に有効だ。

charge4



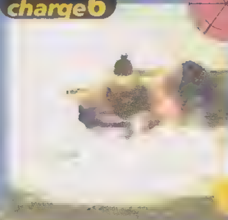
非常に威力が高く、敵を弾き飛ばす力も強い。

charge5



振り上げた武器が、後方の敵にもヒットする。

charge6



×4

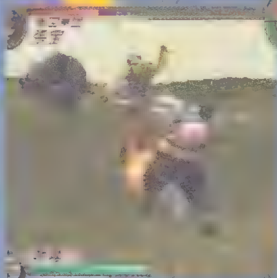
小さなジャンプを繰り返し、最後に地響きで攻撃。

ダッシュ攻撃



地面を転がりながら、敵を弾き飛ばす。敵のガードを崩すのにも有効だ。

チャージドライブ



空中で敵を弾き飛ばす。ボタンを押すタイミングが厳しく、失敗することもある。

ジャンプ攻撃



攻撃範囲は非常に狭いが、1回の攻撃で数回ヒットするという珍しい技だ。

騎乗攻撃



威力は高いものの、リーチが短い。攻撃ならはね飛ばしのほうが使いやすい。

魏

黄忠と並ぶ、魏随一の弓の使い手

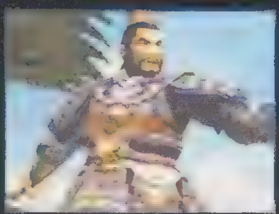
夏侯淵/妙才

KAKOU-EN/MYOUSAI



貴様を討ち、手柄にしてやるわ！





この剛剣、受けきれるものか！



PROFILE

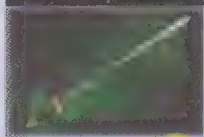
夏侯惇の従兄弟で、曹操旗揚げの頃からの功臣。急襲戦法を得意とする用兵の達人だった。素晴らしい騎射の腕の持ち主で、銅雀台の落成式において、振り返りざまに矢を放ち、すでに的に刺さっていた4本の矢の中央に当てるという超人ぶりを見せている。

装備武器

夏侯淵は、片手で扱う剣を愛用している。リーチ、攻撃力、スピードともに平均的で、どんな相手とも対等に戦えるのが強みだ。

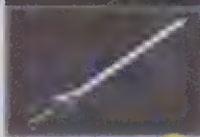
ユニーク武器の神狗牙は、弱点である弓防御力を強化する。弓攻撃力と無双・体力ゲージも増え、チャージ５で敵を炎上させることができるのだ。

鉄剣



基本攻撃力：＋16
連続攻撃数：4回

斬鉄剣



基本攻撃力：＋31
連続攻撃数：5回

狗牙



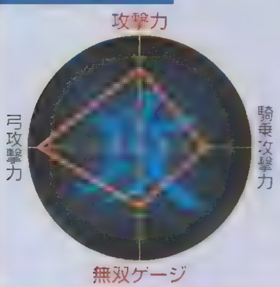
基本攻撃力：＋45
連続攻撃数：6回

神狗牙



基本攻撃力：＋45
連続攻撃数：6回

初期能力値



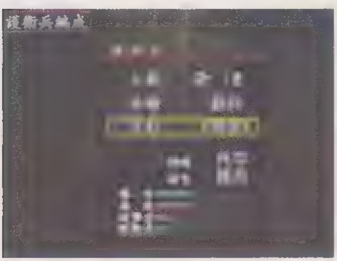




総評

夏侯淵は攻撃力、弓攻撃力ともに高いため、遠近の両方で活躍できる。とくに弓攻撃力はトップクラスなので、射撃を主力とし、接近戦は矢の補給のためにおこなおう。平均的な防御力や、やや遅い移動力も、射撃に徹する限りあまり問題にはならない。

ただし、弓防御力が致命的に低いため、敵の弓兵には注意しよう。護衛兵は防御に使い、敵の弓兵を優先して狙うのだ。



護衛兵への指示を「防御」にしておけば、敵の弓兵に狙われた場合の楯になる

無双モードのステージ

1	黄巾の乱（コウキンノラン）	討伐軍 VS 黄巾党
2	山賊討伐戦（サンゾクトウバツセン）	曹操軍 VS 山賊
3	虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ）	連合軍 VS 董卓軍
4	官渡の戦い（カントノタタカイ）	曹操軍 VS 袁紹軍
5	合肥の戦い（ガッピノタタカイ）	魏軍 VS 呉軍
6	定軍山の戦い（テイグンザンノタタカイ）	魏軍 VS 蜀軍
7	五丈原の戦い（ゴジョウゲンノタタカイ）	魏軍 VS 蜀軍

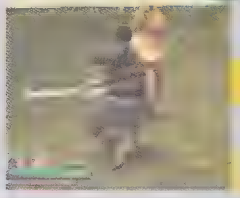


KAKOU-EN

夏侯淵 連続攻撃で敵をなます斬り

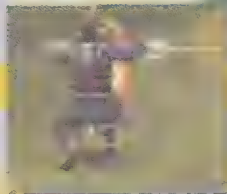
通常攻撃

1st



前方から袈裟懸けに斬りつける。左の敵も攻撃できる。

2nd



前方180°に有効な攻撃。威力、スキともに標準的。

3rd



剣で突き攻撃。スキが非常に少ないが、攻撃範囲が狭い。

チャージ攻撃

charge1



回転しながら剣を振る。真後ろを攻撃できるのが強み。

charge2



出るまでのスキが小さく、右側の敵も浮かせられる。

charge3

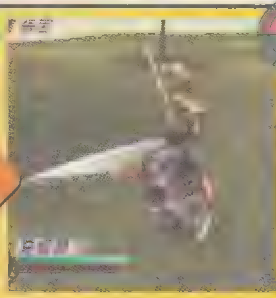


前方に突進するため、離れた敵にも有効な。

無双乱舞

回転しながら小ジャンプをくり返し、周囲の敵を攻撃する。最後に剣をなぎ払い、前方の敵を弾き飛ばすのだ。敵の包囲を突破するのが主な使い方だが、1対1の状況ならコンボにも組み込める。リーチは短めだが、優秀な攻撃だ。





真・無双乱舞

攻撃範囲に変化はないが、回転攻撃と最後の斬り払い攻撃の間に、数回前方をなぎ払う動作が加わった。攻撃回数が増えたため、チャージ攻撃6から使えば、軽く10コンボを超えられる。有名武将との戦いでの決め手となるのだ。





夏侯淵は後ろを攻撃できる技が少ないため、敵を常に前方に集めておく必要がある。橋や門などを主な戦場としよう。

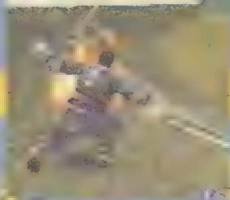
チャージ攻撃は、スキが小さいため使いやすい。とくに、チャージ攻撃6は、攻撃範囲が広く連続入力もできる有効な技だ。

4th



右上から斬りつける。馬上の敵を落とすのにも有効。

5th



左上から斬りつける。馬上の敵を狙うなら、右側に回ろう。

6th



頭上から剣を振り下ろす。威力は高いが、スキも大きい。

charge4



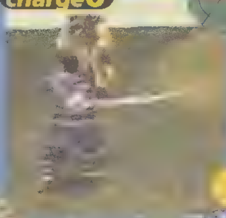
体を回転させてから攻撃。右後方の敵も攻撃できる。

charge5



攻撃力は高いが、攻撃範囲が狭いのがたまに傷。

charge6



×5

ボタンを連打することで、5回まで連続攻撃が可能。

ダッシュ攻撃



前方にキックを放つ。離れた敵にも届き、敵を気絶させる効果を持っている。

チャージドライブ



空中の敵を叩き斬る。一撃の攻撃力は、夏侯淵の攻撃の中でも最高。

ジャンプ攻撃



空中で剣をくり出す。馬上の敵を攻撃する場合は、向かって右にジャンプしよう。

騎乗攻撃



剣から残像が伸び、少しリーチが伸びる。左右の敵を攻撃できるのだ。

泣く子も黙る合肥の戦神

張遼/文遠

CHOU-RYOU/BUNEN

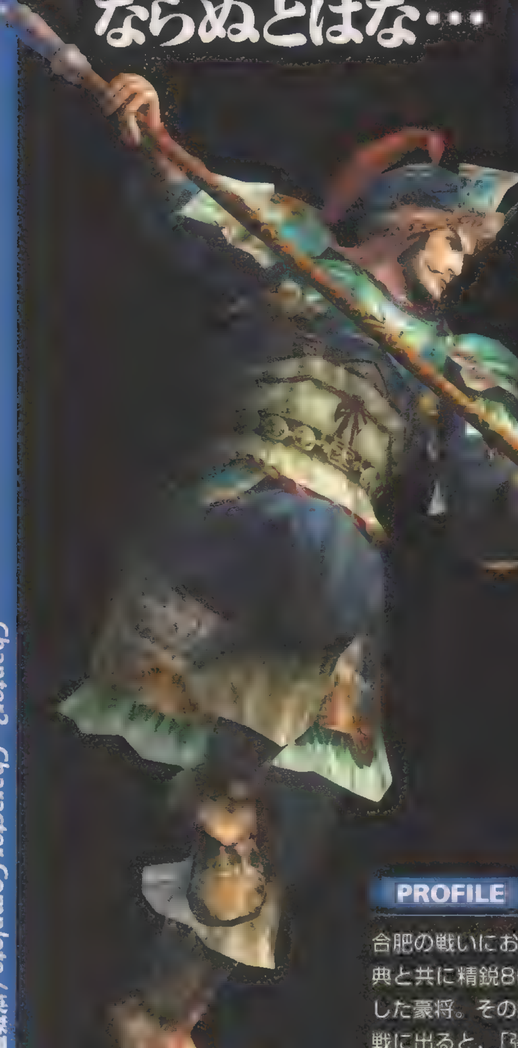


貴公ほどの者を斬らねばならぬとはな…



邪魔だ、どけい！





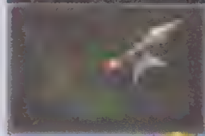
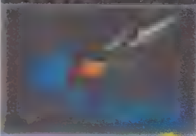
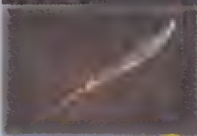
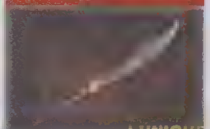
PROFILE

合肥の戦いにおいて10万の孫権軍に城を囲まれると、李典と共に精鋭800を率いて斬り込み、散々に敵を切り崩した豪将。その武威は長く呉に怖れられ、彼が病を押して戦に出ると、「張遼病むといえども当たるべからず、慎むべし」と孫権に言わしめたほどであった。

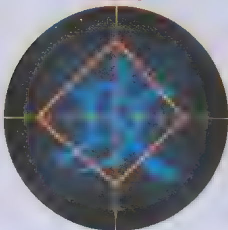
装備武器

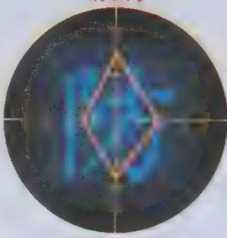
張遼は、魏では数少ないリーチの長い武器を扱う武将だ。長柄刀は、スキが若干大きいもののリーチに優れ、広範囲の敵を攻撃できる。青竜鉤鎌刀になれば、威力もトップクラスだ。

ユニーク武器の黄竜鉤鎌刀は、騎乗時の攻撃力と防御力を強化し、体力、攻撃力、攻撃範囲を強化してくれる。

長柄刀 ナガエトウ	方天戟 ホウテンゲキ	青竜鉤鎌刀 セイリュウコウレントウ	黄竜鉤鎌刀
			 UNIQUE
基本攻撃力：+15	基本攻撃力：+30	基本攻撃力：+48	基本攻撃力：+48
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

張遼は目立った弱点のない武将で、あらゆる状況に対応できる能力を持つ。とくに攻撃力に優れ、乱戦になっても敵をつぎつぎと打ち倒し、すぐに1対1の状況に持ち込むことができるのだ。有名武将が相手の場合はガードを多用し、堅実な戦いをすれば苦戦することもない。

ゆっくりと進軍しながら、目の前の敵を確実にせん滅していこう。



攻撃パターンにくせがあるため、そのスキを突かれることがある。ガードを積極的に活用しよう。

無双モードのステージ

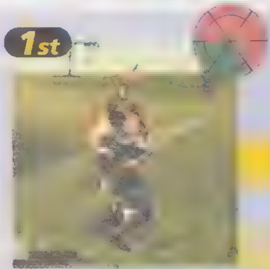
	ステージ	対戦
1	虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ）	連合軍 VS 董卓軍
2	長坂の戦い（チョウハンノタタカイ）	曹操軍 VS 劉備軍
3	赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	曹操軍 VS 連合軍
4	集落救出戦（シュウラクキュウシュツセン）	曹操軍 VS 盗賊
5	潼関の戦い（トウカンノタタカイ）	曹操軍 VS 呉軍
6	合肥の戦い（カッヒノタタカイ）	魏軍 VS 呉軍
7	合肥新城包囲戦（ガッピシンジョウホウイセン）	魏軍 VS 呉軍



CHOU-RYOU

張遼 嵐のごとき広範囲攻撃

通常攻撃



攻撃範囲は広いが、通常攻撃にしてはスキが大きめ。

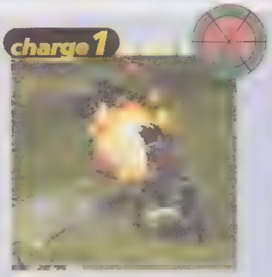


通常攻撃１に似ているが、こちらのほうがスキが小さい。

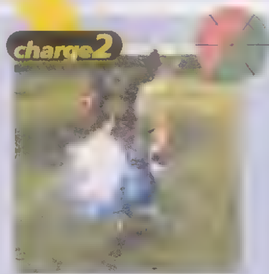


柄の部分で正面を突く。攻撃範囲が狭く当たりにくい。

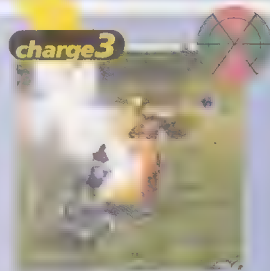
チャージ攻撃



柄の部分で攻撃。リーチは短いが、敵を弾き飛ばせる。



地面をすくうように払う。低い位置にいる敵に有効だ。



刀を縦に振り、前後の敵を一度に攻撃する。

無双乱舞

刀を片手で振り回し、左右を攻撃。最後に前方をなぎ払い、敵を弾き飛ばす。最初の攻撃は敵をダウンさせる効果があり、正面の敵に対して連続ヒットさせることが可能だ。移動距離は短めなので、敵の包囲突破には向いていない。



真・無双乱舞

最後のなぎ払いの回数が増え、威力が上昇。通常攻撃の範囲が広いため無双ゲージのたまりも早く、敵有名武将へのとどめとして優秀な攻撃だ。刀の刃の部分が当たりやすいので、コンボを狙うなら少し離れた場所から発動させよう。



長いリーチを誇る張遼は、敵の間合いの外から一方的に攻撃することができる。ただし、チャージ攻撃などのスキが大きいので、敵に接近されたらすぐに距離をとろう。

主力となる攻撃は、範囲の広い一連の通常攻撃と、威力の高いチャージ6だ。

4th



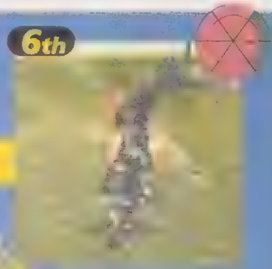
右後方から、時計回りに周囲をなぎ払う。

5th



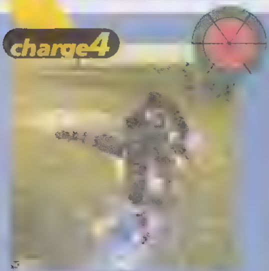
威力も高く、範囲も広い主力攻撃。右後方に死角がある。

6th



左方向の攻撃範囲が広く、上方の敵にも有効

charge4



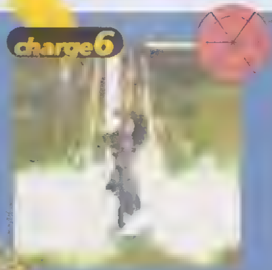
蹴りで周囲を一閃。リーチは短いが、後方も攻撃できる。

charge5



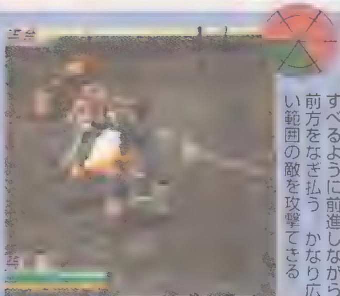
リーチが長く、複数の敵を高く浮かせることができる。

charge6



竜巻を発生させる。威力が高く、攻撃範囲も広い。

ダッシュ攻撃



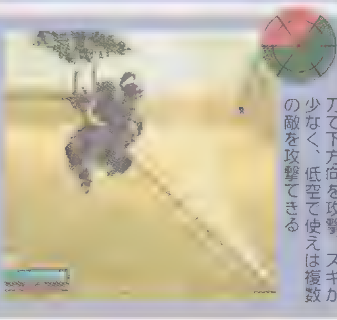
すべるように前進しながら前方をなぎ払う。かなり広い範囲の敵を攻撃できる

チャージドライブ



攻撃範囲が広いため、命中しやすい。ときには周囲の敵を巻き込むこともある。

ジャンプ攻撃



刀で下方向を攻撃。スキが少なく、低空で使えば複数の敵を攻撃できる

騎乗攻撃



刀を左右に振り下ろす。柄の中央を持っているため、リーチは普通

魏

兵を手足のごとく操る大斧の武人

徐晃/公明

JO-KOU/KOUMEI



いざ、この徐晃と刃を交えん！





これが武人の生き様よ！

PROFILE

特に兵を率いての戦いに優れ、関羽を倒した樊城の戦いでは、第一ともいえる武勲を上げ、曹操から古の名将、孫子を超えると絶賛された。その軍は規律正しく、関羽を破った宴で全軍が浮かれているところ、唯一、持ち場を離れる士卒がなかったという。

装備武器

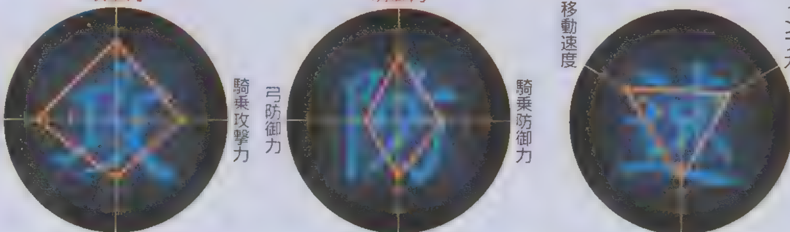
大斧は攻撃力に優れるが、攻撃スピードは遅め。だが、徐晃の攻撃動作は円を基本とするため、スキは少ない。牙断になれば、リーチも伸びる。

ユニーク武器の白虎牙断は、無双ゲージを大幅に強化する。また、移動速度、攻撃力、攻撃範囲、運も強化され、その攻撃力は魏の中でもトップクラスとなる。



大斧 ダイフ	豪大斧 ゴウダイフ	牙断 ガダン	白虎牙断 ビャッコガダン
基本攻撃力：＋18	基本攻撃力：＋33	基本攻撃力：＋46	基本攻撃力：＋46
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

高い攻撃力に広い攻撃範囲、こと攻撃に関しては、徐晃は一流の能力を持っている。その他の能力も平均程度で、とくに苦手とする状況はない。自軍が苦戦している場所へ単身斬り込み、その武力で戦況を逆転させていこう。

ただし、射撃に対する防御力が低めなので、敵の弓兵には注意しよう。装備アイテムがあれば、弓防御力を補強しておきたい。



無双ゲージが少し短く、攻撃範囲の広さとあいまってゲージはたまりやすい。

無双モードのステージ

1 黄巾の乱（コウキンノラン）　討伐軍 VS 黄巾党
2 虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ）　連合軍 VS 董卓軍
3 宛城の戦い（エンジョウノタタカイ）　曹操軍 VS 張繍軍
4 官渡の戦い（カントノタタカイ）　曹操軍 VS 袁紹軍
5 潼関の戦い（トウカンノタタカイ）　曹操軍 VS 連合軍
6 合肥の戦い（カヒノタタカイ）　魏軍 VS 呉軍
7 五丈原の戦い（ゴジョウゲンノタタカイ）　魏軍 VS 蜀軍

JO-KOU

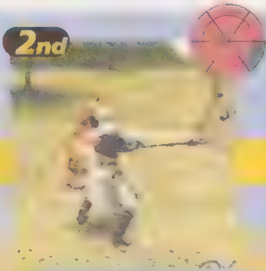


徐晃 巨大な斧に断てぬものなし

通常攻撃



右側から斧を振り回す。死角はわずか右後方のみ。

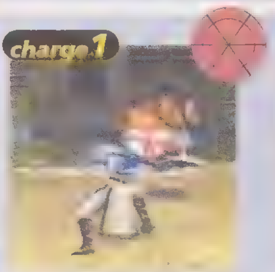


すばやく斧を振りもとす。スキのない全方向攻撃だ。

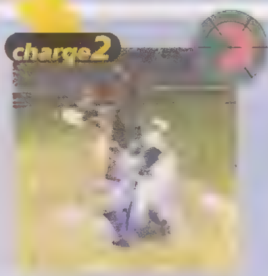


肩口から斧を振り下ろす。攻撃範囲は狭いがリーチは十分。

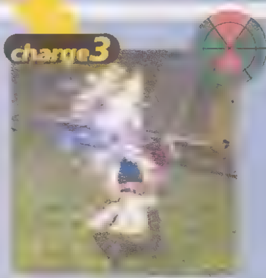
チャージ攻撃



頭上から斧を1回転。後方にも武器が届く攻撃。



斧を振り上げる。攻撃範囲は広いが、スキが大きい。



縦方向にするどい一撃。後方の敵も、近ければ攻撃できる。

無双乱舞

片手で斧を振りまわし、最後に前方の敵に斬りつける。徐晃本人があまり動けないので、有名武将にコンボを決めたい場合は気絶させてから密着するなどの工夫が必要。攻撃回数が少ないので、敵に囲まれた場合は乱舞直後に逃げたい。



真・無双乱舞

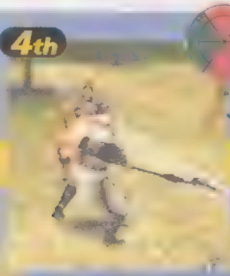
斧を振り回した後に前方を何度か斬りつけ、最後に斧と衝撃波で周囲を攻撃する。前進するようになったため、包囲網の突破、有名武将との一騎討ち、どちらにも使える便利な技となった。敵の攻撃に合わせてカウンターを狙おう。



攻撃スピードそのものは普通なのだが、なめらかな円の動きのため、思ったよりスキを感じさせない。通常攻撃で敵を圧倒し、チャージ4や6でとどめを刺そう。

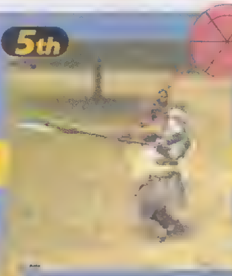
横方向への攻撃が多く、腰を落とした姿勢のため、高低差のある地形は苦手だ。

4th



斧を袈裟懸けに振る。馬の右側に回れば、落馬を狙える。

5th



斧を振りつつ1回転。攻撃範囲が広くスキも少ない。

6th



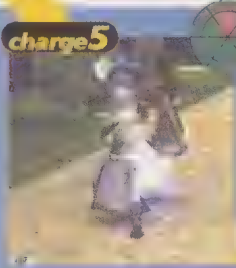
頭上で斧をさらに1回転。高さがあり、騎乗した敵に有効。

charge4



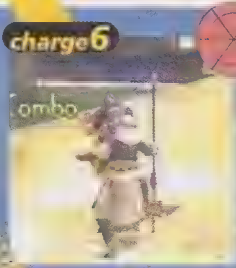
回転しながらの弾き飛ばし攻撃。出る前のスキは大きめ。

charge5



前進しながら攻撃するため、少し離れた位置から使おう。

charge6



斧を地面に突き立て地響き攻撃。攻撃後のスキが大きい。

ダッシュ攻撃



スライディングしながら足下を狙う。攻撃が当たった敵を弾き飛ばす。

チャージドライブ



攻撃範囲が非常に狭い。うまく命中させるには、右側の敵を浮かせること。

ジャンプ攻撃



斧で左右をなぎ払う。リーチは短いが、着地地点の敵を一掃できる。

騎乗攻撃



残像が伸びないため、リーチは武器しだい。馬は移動時にだけ乗るといい。

魏

甄姫

戦場に響きわたる美しき笛の音

SHIN-KI





下賤の輩め、慎みなさい!





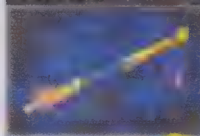
PROFILE

曹植の傑作の詩「洛神賦」に出てくる女神のモデルになったとも言われる女性。元は袁紹の次男、袁煕の夫人であったが、冀州陥落の際に、その絶世と賞された美貌を曹丕に見初められた。彼の正夫人として曹叡(魏の第2代皇帝・明帝)を産む。

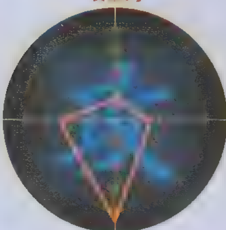
装備武器

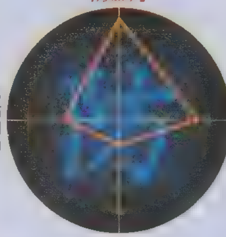
鉄笛はその名のとおり鉄でできた笛で、リーチ、威力ともに最弱クラスの武器だ。甄姫自身も、笛より蹴りなどで戦うことが多い。しかし、月妖以上になると、その笛の音で周囲の敵を一度に攻撃できるようになるのだ。

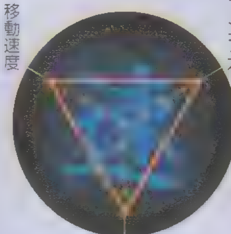
　ユニーク武器の月妖日狂は防御力、移動力、弓攻撃力を補強する。

鉄笛 テッテキ	春后笛 シュンコウテキ	月妖 ゲツヨウ	月妖日狂 ゲツヨウニッキョウ
			 UNIQUE
基本攻撃力：＋13	基本攻撃力：＋28	基本攻撃力：＋37	基本攻撃力：＋37
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

　甄姫は優れた防御力と高い移動力を持ち、敵陣の中に単身斬り込むことができる。ただし、攻撃力が低いので、有名武将と戦うときは、できる限り背後を狙おう。

　特筆すべきは、無双ゲージの長さだ。月妖を手に入れれば、チャージ6で広範囲の敵を攻撃できるため、無双ゲージのたまりが早い。無双乱舞を使うタイミングが、戦いの鍵となるのだ。



攻撃回数が少ないうちは、かなりの苦戦を強いられる。弓を活用してもいいだろう。

無双モードのステージ

1	山賊討伐戦	曹操軍 VS 山賊
2	虎牢関の戦い	連合軍 VS 董卓軍
3	長坂の戦い	曹操軍 VS 劉備軍
4	赤壁の戦い	曹操軍 VS 連合軍
5	合肥の戦い	魏軍 VS 呉軍
6	石亭謀略戦	魏軍 VS 呉軍
7	合肥新城包囲戦	魏軍 VS 呉軍

SHIN-KI

甄姫 敵を惑わす妖笛の音

通常攻撃

1st



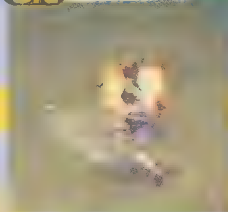
笛を振って攻撃。右方向の敵にも当たることがある。

2nd



前方180°に有効。なるべく敵に近づいて攻撃したい。

3rd



体を1回転させて笛をひと振り。通常攻撃2とほぼ同じ。

チャージ攻撃

charge1



小さく前にジャンプしつつ、回し蹴りを放つ。

charge2



敵を蹴り上げて浮かせる。攻撃範囲が非常に狭い。

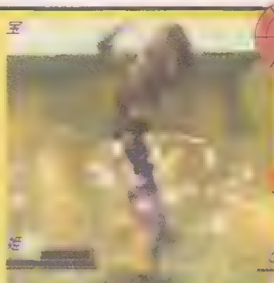
charge3



全方向に有効な攻撃。月妖が手に入るまでの主力。

無双乱舞

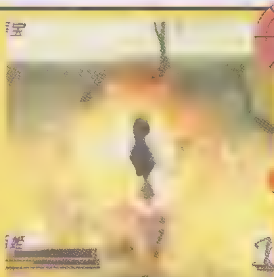
笛を奏で、音曲とともに衝撃波を発して周囲を攻撃する。衝撃波は数回発生し、最後の一撃は敵を弾き飛ばす効果がある。とくに一般兵の集団に有効なので、積極的に敵陣に飛び込み、自分のまわりに敵をおびき寄せてから使おう。

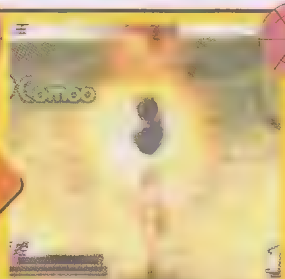




真・無双乱舞

衝撃波の範囲が広がり、攻撃回数、威力がアップ。使い方は通常の無双乱舞と同じで、一般兵の集団なら1回の攻撃で殲滅することができる。有名武将に対する決定打には欠けるが、全方向に有効なので、非常に使いやすい。





甄姫の攻撃方法は蹴りが多く、リーチが非常に短い。なるべく1対1の状況で戦い、スピードで敵をほんろうしよう。

月妖を手に入れてからは、チャージ6が主力攻撃となる。敵を集団で気絶させて動きを止め、無双乱舞をお見舞いするのだ。

4th



回し蹴り。少し前に進むことで、リーチを補っている。

5th



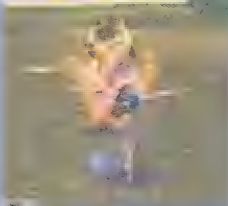
着地する前にもう1回蹴りを放つ。スキはないに等しい。

6th



笛で正面をひと突き。敵をダウンさせる効果がある。

charge4



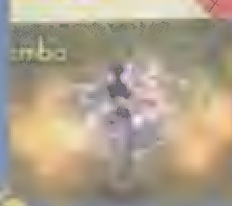
蹴りで敵を弾き飛ばす。これで1対1の状況を作りだそう。

charge5



2発の蹴りを放つ。2発めの蹴りに浮かせ効果がある。

charge6



笛の音で攻撃し、敵集団を気絶させる甄姫の切り札。

ダッシュ攻撃



ジャンプしながら敵に2回の蹴りを浴びせる。移動距離が長く、遠くの敵に有効

チャージドライブ



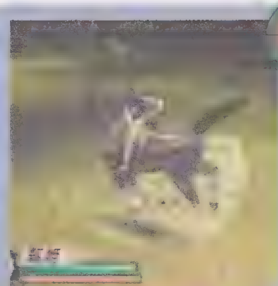
威力は高いが、リーチは短い。たまに攻撃が当たらないこともあるのだ

ジャンプ攻撃



回転しながら蹴りを放つ。敵集団に飛び込みつつ使い、着地の安全を確保しよう

騎乗攻撃



笛から伸びる残像で左右を攻撃。チャージ攻撃の場合は蹴りになる。

貴様はどれだけ私を楽しませてくれるのだ…

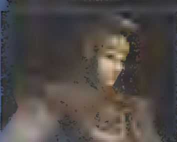


魏

司馬懿／仲達

権謀術数を巡らし敵を討つ

SHIBA-I/CHUUTATSU







貴様らでは役不足よ！

PROFILE

諸葛亮を相手に、一進一退の名勝負を繰り広げた魏の智将。卓抜した戦略眼を備え、曹操が蜀の劉備に討伐軍を送り込もうとした際、まず荊州の関羽を攻め、これを救援に来た劉備を撃つよう建言している。曹氏4代に仕え、晋の基礎を創った一代の傑物。

装備武器

扇は平均的な攻撃力を持ち、攻撃スピードもあるのだが、リーチが非常に短い。だが、司馬懿の技にはそれらをカバーするものがある。

ユニーク武器の窮奇羽扇は、司馬懿の攻撃力を全面的に底上げし、攻撃範囲と無双増加量も強化してくれる。また、チャージ4で敵を感電させることも可能だ。

羽扇



基本攻撃力：＋15
連続攻撃数：4回

翼扇



基本攻撃力：＋30
連続攻撃数：5回

黒羽扇 コクウセン



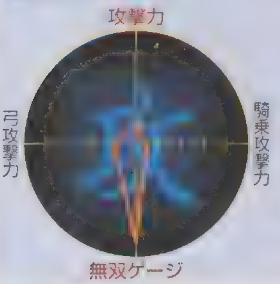
基本攻撃力：＋40
連続攻撃数：6回

窮奇羽扇

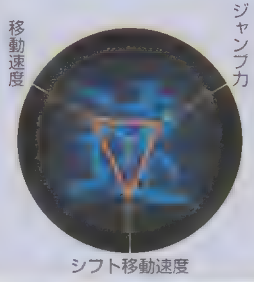


基本攻撃力：＋40
連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

非常に高い防御力を持つ司馬懿。威力の低い攻撃ではびくともしない。もっとも、体力は少ないので、敵の連続攻撃やチャージ攻撃には気をつけよう。

攻撃力が貧弱なため、近接戦は不向き。友軍とともに行動し、リーチの長いチャージ攻撃や射撃で味方を援護するのがセオリーだ。無双ゲージが長いので、無双乱舞の使いどころをよく見きわめよう。



敵を攻撃するときは、威力よりもリーチと特殊効果を重視しよう。チャージ3や6がおすすめ。

無双モードのステージ

1	官渡の戦い	曹操軍 VS 袁紹軍
2	長坂の戦い	曹操軍 VS 劉備軍
3	赤壁の戦い	曹操軍 VS 連合軍
4	樊城の戦い	連合軍 VS 蜀軍
5	街亭の戦い	魏軍 VS 蜀軍
6	合肥新城包囲戦	魏軍 VS 呉軍
7	五丈原の戦い	魏軍 VS 蜀軍



SHIBA-I

司馬懿 敵を貫く紫電の閃光

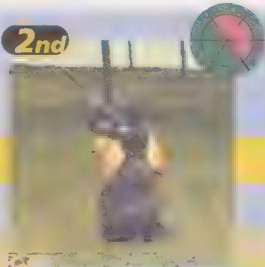
通常攻撃

1st



扇で前方をなぎ払う。リーチが短いので、敵に密接しよう。

2nd



スキの少ない2撃目。右後方の敵にも有効だ。

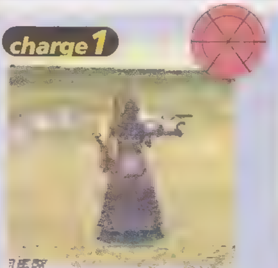
3rd



上半身をひねり扇を振る。左方向の敵に強い。

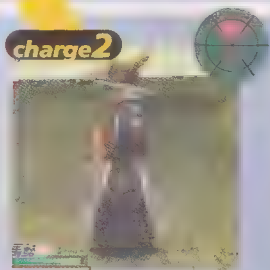
チャージ攻撃

charge1



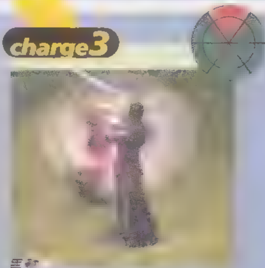
扇が空を飛び1周する。後方も攻撃できるがスキが大きい。

charge2



扇とともに敵を宙に浮かせる。攻撃範囲は前方のみ。

charge3



敵を貫通する光線を放ち、直線上の敵を気絶させる。

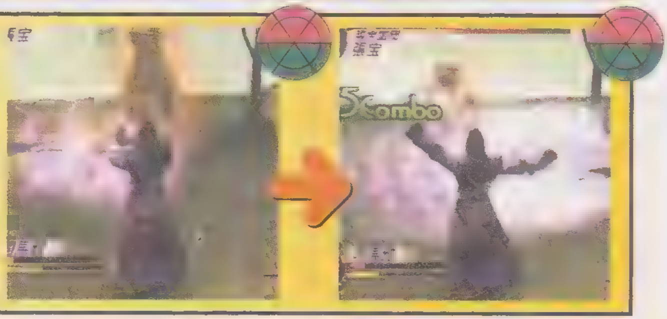
無双乱舞

前方へ光線を乱射。攻撃が当たった敵を浮かせたあと、連続で光線が当たることもある。また、司馬懿の前面を扇が往復しており、近距離の敵はこれで攻撃することができる。攻撃中に自分の方向を変えられるので、敵の集団を狙おう。



真・無双乱舞

光線の数が増え、攻撃の密度が高くなった。護衛兵で敵をおびき寄せ、その集団に向かって放つのがベスト。有名武将が相手の場合は、密着した状態で出せば、扇でかなりのダメージを与えることができる。背後は死角になるので注意。



通常攻撃のリーチが非常に短く、接近戦は不向き。光線を放つチャージ3と6を中心に、味方の援護に徹しよう。

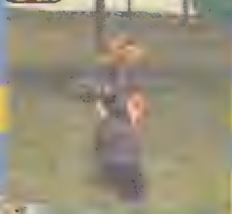
なお、司馬懿は敵に囲まれると弱い一面がある。敵集団が接近してきた場合は、即座に退却しよう。

4th



体をくるりと1回転。全方向を攻撃できる。

5th



前方をなぎ払う攻撃。スキが非常に少ない。

6th



威力は高いが、攻撃範囲は狭くスキも大きめ。

charge4



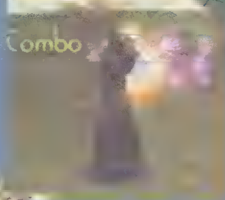
分裂する扇を放ち、前方の敵を弾き飛ばす。

charge5



動作はチャージ2と同じだが、威力、効果ともこちらが上。

charge6



前方の広い範囲に光線を連射。敵集団に向けて放とう。

ダッシュ攻撃



滑るように突進しながら扇で前方を攻撃。長い移動距離で敵集団を蹴散らそう

チャージドライブ



空中に浮かび上がり、空中で扇をキャッチ。なでるように敵を地面に叩きつける。

ジャンプ攻撃



扇を前方下に向かって投げる。騎馬に対する数少ない攻撃手段だ。

騎乗攻撃



扇が宙を舞い、馬の前方と左右をなぎ払う。リーチはかなり長い。

蜀の巻
魏の巻
呉の巻
他勢力

英傑たちの頂点に輝く巨星

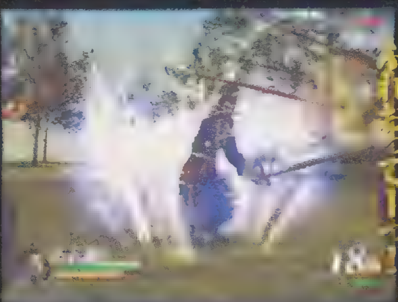
曹操/孟徳

SOU-SOU/MOUTOKU



PROFILE

軍略、政略ともに優れた中国史上屈指の英雄。赤壁の戦いなど、幾度かの手痛い敗戦を喫したことがあるが、大局を見据えた戦略眼で、魏王国の基礎を築いた。治世の能臣、乱世の奸雄と評される。文事にも長け、曹丕、曹植とともに詩の三曹と呼ばれた。万能の天才。



我が逆鱗に
ふれおってーっ!



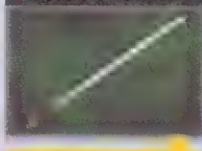
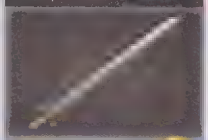


我が覇道を阻むものよ、消えぃ!

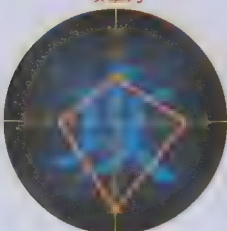
装備武器

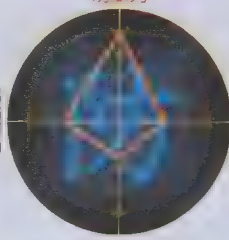
曹操の使用する剣は、剣の中でも優れた攻撃力を持つ。倚天の剣になれば、リーチも少し延長される。

ユニーク武器の倚天の奸剣は、曹操の剣、弓、騎馬、すべての攻撃力を強化し、リーチも延長してくれる。また、チャージ6の「斬」効果により、一般兵を一撃で倒すことができるのだ。

将剣 ショウケン	将明剣 ショウメイケン	倚天の剣 イテンノケン	倚天の奸剣 イテンノカンケン
			 UNIQUE
基本攻撃力：+17	基本攻撃力：+32	基本攻撃力：+45	基本攻撃力：+45
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

曹操は攻撃力が少し低いものの、その他の能力は高いレベルでバランスがとれている。体力の少なさは、防御力の高さが補っているので問題ない。移動力にも優れており、遊軍のような役目に向いている。

なお、曹操がプレイヤー武将の場合は、自分が総大将であることが多い。自らが攻撃に参加すれば、それだけ多くの武将が攻撃にまわることとなり、戦いが有利になる。



攻撃力がやや低めなので、「戦神の斧」を入手したときは、有名武将などの大物を狙おう。

無双モードのステージ

1	黄巾の乱（コウキンノラン）	討伐軍 VS 黄巾党
2	虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ）	連合軍 VS 董卓軍
3	宛城の戦い（エンジョウノタタカイ）	曹操軍 VS 張繍軍
4	官渡の戦い（カントノタタカイ）	曹操軍 VS 袁紹軍
5	赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	曹操軍 VS 連合軍
6	潼関の戦い（トウカンノタタカイ）	曹操軍 VS 連合軍
7	合肥の戦い（ガッピノタタカイ）	魏軍 VS 呉軍
8	定軍山の戦い（テイグンザンノタタカイ）	魏軍 VS 蜀軍
9	合肥新城包囲戦（ガッピシンジョウホウイセン）	魏軍 VS 呉軍
10	五丈原の戦い（ゴジョウゲンノタタカイ）	魏軍 VS 蜀軍



SOU-SOU

曹操 鋭い剣技で敵を圧倒せよ

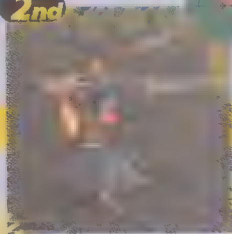
通常攻撃

1st



前方を剣で払う。攻撃範囲が広いため命中しやすい。

2nd



攻撃スピードは速いが、左方向は死角になる。

3rd



下からあおるように剣を振るため、攻撃範囲が狭い。

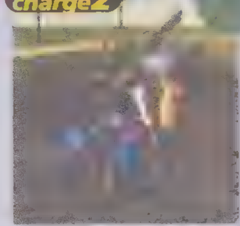
チャージ攻撃

charge1



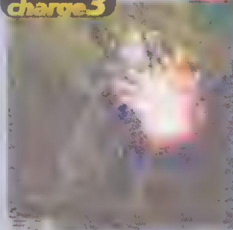
右後方に攻撃できるが、スキの大きさがネック。

charge2



攻撃範囲は狭いが、スキが少なめ。使い勝手は悪くない。

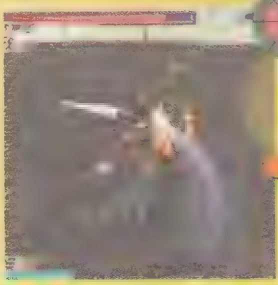
charge3



通常攻撃2の死角である左方向を攻撃できる、便利な攻撃。

無双乱舞

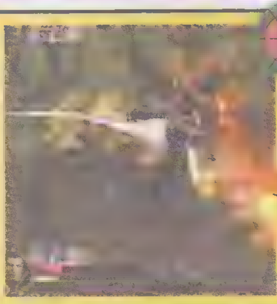
回転しながら剣を振るい、全方向を攻撃。最後に剣から伸びた残像で前方をなぎ払い、広い範囲の敵を弾き飛ばす。移動しながらの攻撃なので、敵の包囲の突破に使えるほか、有名武将との一騎討ちにも向いている万能型の攻撃だ。





真・無双乱舞

最後のなぎ払いの回数が増え、前方に対する威力が強化された。そのぶん移動距離も伸び、より使いやすい攻撃となっている。有名武将との戦いなら、チャージ6の直後に発動させることで、10コンボを超える連続攻撃をくり出せる。





曹操の攻撃は、スキが少ないものが多く、攻撃範囲が前方に集中している。また、１歩ずつ踏み込みながら剣を振るため、連続攻撃をするとかなりの距離を移動する。

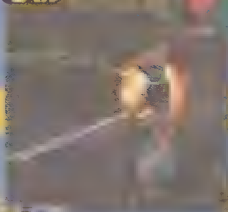
背後が死角となっているので、連続攻撃で敵集団にもぐり込まないよう注意しよう。

4th



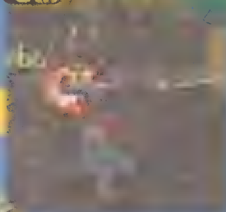
通常攻撃２からここまで、左が共通の死角となるので注意。

5th



スキが非常に小さく、攻撃範囲も広い主力攻撃。

6th



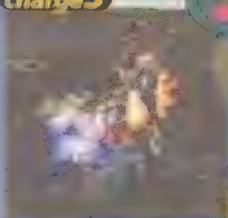
出るまでに大きなスキがあるが、それだけに威力は高い。

charge4



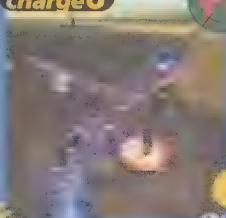
前方の敵をまとめて弾き飛ばす。集団相手に有効。

charge5



スキが少なく、背後にもわずかに攻撃範囲がある。

charge6



×5

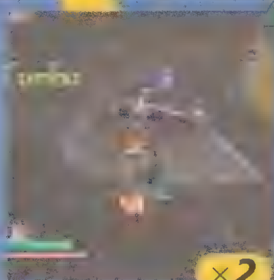
出るまでのスキは大きいが、連続入力が可能。

ダッシュ攻撃



突進しながら、剣の柄でひと突き。気絶効果があるため、隊長クラスを狙おう。

チャージドライブ



×2

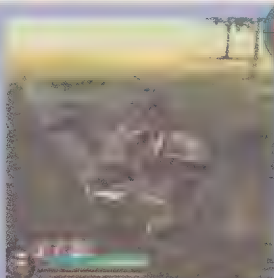
空中の敵にジャンプして攻撃。ボタンを連打すれば、もう１回攻撃できる。

ジャンプ攻撃



足下を剣でなぎ払う。攻撃範囲は広めなので、包囲から脱出するときに使おう。

騎乗攻撃



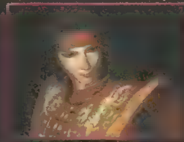
剣から残像を伸ばして攻撃。曹操は馬に乗ってスタートするステージが多い。

呉

歌舞音曲を愛する高潔なる武人

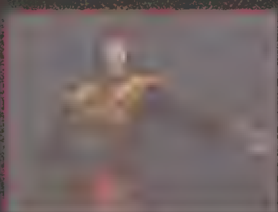
SHUU-YU/KOUKIN

周瑜/公瑾





この一撃で終わりにする





愚かな…、命を無駄にするだけだぞ

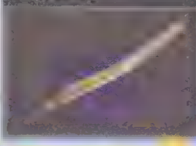
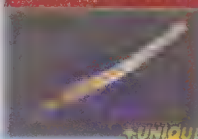
PROFILE

容姿端麗にして歌舞音曲に優れ、美周郎と称された。孫策と義兄弟であり、軍事的才覚に秀でる。孫策は死に際し、対外的なことに関しては周瑜を頼れと孫権に遺言する。呉、最大の危機、赤壁の戦いの最高指揮官を務め、10万の軍勢で曹操軍80万を退けた。

装備武器

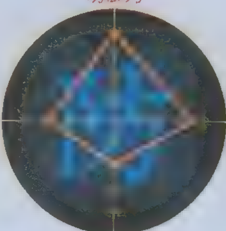
リーチは若干短いものの攻撃スピードは速く、攻撃力も標準レベルで扱いやすい。これといって欠点のないことが特徴の武器だ。

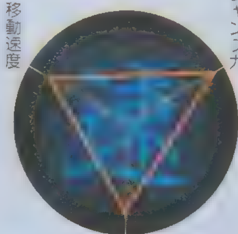
ユニーク武器の古錠刀真打は、攻撃力、防御力ともに強化してくれる万能型。さらにチャージ2と5は「炎」効果の追加ダメージを与えられるので活用しよう。

鉄剣	斬鉄剣	古錠刀 コテイトウ	古錠刀真打
			 UNIQUE
基本攻撃力：＋16	基本攻撃力：＋31	基本攻撃力：＋46	基本攻撃力：＋46
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

攻撃力と体力が若干低めだが、攻撃速度、防御力、移動速度に優れている万能型のキャラクター。一般兵士との乱戦にも、有名武将との一騎討ちにも対応できる。

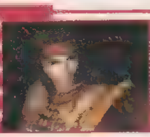
有効な戦法としては、移動速度をいかし、味方の有名武将を助けながら進撃するというもの。呂布などの強敵に出会った場合も、協力してこれに当たることができ、思わぬ戦果を挙げることができる。



スキの少ない流れるような動きで敵をなぎ払い、敵中を縦横無尽に駆けまわることができる。

無双モードのステージ

1 集落救出戦（シュウラクキュウシュツセン）	孫堅軍 VS 盗賊
2 虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ）	連合軍 VS 董卓軍
3 呉郡攻略戦（ゴクンコウリャクセン）	孫策軍 VS 連合軍
4 赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	連合軍 VS 曹操軍
5 合肥の戦い（カヒノタタカイ）	呉軍 VS 魏軍
6 夷陵の戦い（イリョウノタタカイ）	呉軍 VS 蜀軍
7 南蛮夷平定戦（ナンバンイヘイテイセン）	呉軍 VS 南蛮軍



SHUU-YU

周瑜 剣舞のように華麗な攻撃

通常攻撃



すばやい動きで、左前から右後方へと斬り下ろす。

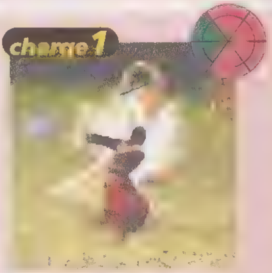


動きにためがあり若干遅い動作は通常攻撃１の逆。

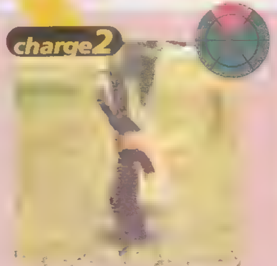


左前から右後方へと剣を振る。非常にスキが少ない。

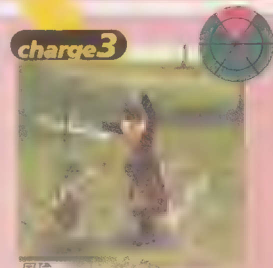
チャージ攻撃



大きく踏み込んで、左前から後方までの敵を弾き飛ばす。



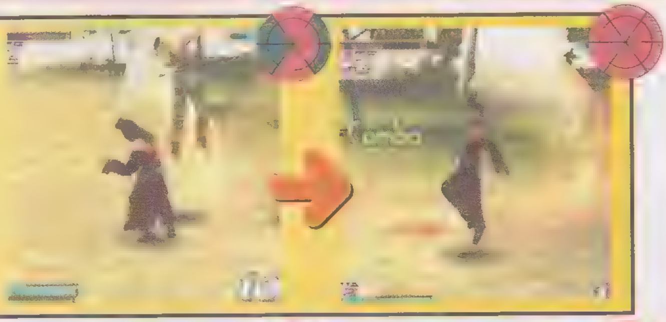
前方の敵を軽く浮かせる攻撃。多少スキが大きい。



リーチは長いが、攻撃範囲が狭く敵が多いときは不向き。

無双乱舞

体を回転させながら、全方向の敵に攻撃。リーチは短いが、最後の攻撃は敵を高く浮かすことができる。また弾き飛ばし効果もあり、敵の包囲を突破する時に有効。ただし移動距離は短いので、敵の少ない方向を選んで攻撃しよう。



真・無双乱舞

最初と最後の攻撃は無双乱舞と同じだが、移動距離が３倍近くに増え、敵の包囲をより突破しやすくなった。攻撃が終わった後のスキも少ないので、体力ゲージが少ない時に、ダッシュ攻撃と組み合わせて使うと非常に有効な技である。



気絶を伴うダッシュ攻撃が非常に使いやすい。移動距離も長いので、敵の集団に突撃し、駆け抜けるパターンをくり返せば、無傷で敵を壊滅させることも可能だ。

敵に囲まれたら、スキが少なく移動距離の長い通常攻撃１から５を利用しよう。

4th



右後方から左前へ、若干斬り上げるように攻撃する。

5th



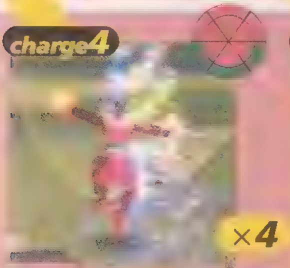
通常攻撃４から続けて回転しながら、全方向に攻撃。

6th



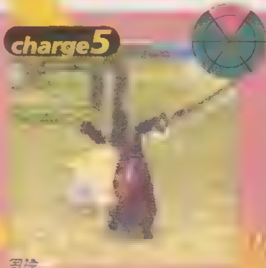
攻撃の後にスキができるが、敵を弾き飛ばす効果がある。

charge4



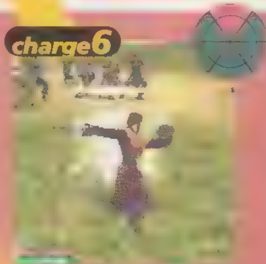
きりもみしながら前方に攻撃。ボタンの追加入力が可能だ。

charge5



敵を高く浮かせる攻撃　チャージ２よりスキが大きい。

charge6



円形の衝撃波を放つ。密集している敵を狙うと効果的。

ダッシュ攻撃



前進しながら左右に剣を振り回し、気絶攻撃を放つ　ボタンの追加入力が可能だ。

チャージドライブ



高く浮かせた敵を追いかけ、3回追加攻撃する　威力が高いがスキも大きい

ジャンプ攻撃



ダッシュ攻撃をする余裕はないが、馬上の敵を落としたいときに有効な技。

騎乗攻撃



スキが大きいが、左右交互に剣を振るい、前方以外のすべての敵に攻撃できる

呉

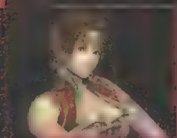
孫尚香

三国一の姫将軍

SON-SHOUKOU

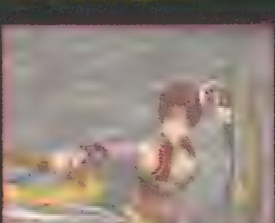


女だからといって
なめてかからないことね





あったまきたわ



PROFILE

孫権の妹で幼少の頃から武芸を好み、自室を武具で飾っていた。後に劉備に輿入れするが、彼女をはじめ侍女たちも武装しているのを見て、さすがの劉備も驚愕したという。劉備が孫権から逃れるように帰国する際、これにつき従い、追っ手の諸将を打ち負かしている。

装備武器

孫尚香の圏は、全武器の中でもっともリーチが短いが、攻撃スピードが速く、攻撃力も水準以上だ。

日月乾坤圏は、他のユニーク武器と比べて攻撃力が低いが、弱点の体力を大幅に補ってくれるメリットがある。また、リーチと移動速度も上昇するので、ダメージを受けにくくなるだろう。



[illegible]	円月圏 エンゲッケン	乾坤圏 ケンコンケン	日月乾坤圏 (UNIQUE)
基本攻撃力：+17	基本攻撃力：+32	基本攻撃力：+40	基本攻撃力：+40
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

とにかく攻撃力と体力が低いが、それを十分に補う移動速度があるので、有利な場所を確保してから攻撃に移ろう。

体力が減少した時には、無双ゲージが大きい利点をいかし、真・無双乱舞で敵を切り崩していくのも１つの手だ。

防御力が高く、多少の攻撃は問題ないが、弓防御力は標準レベルなので、弓兵がいる場合は、早めに潰しにいこう。



技によっては、槍などより攻撃範囲が広がるものもある。目的に合わせてうまく使い分けよう。

無双モードのステージ

1 集落救出戦	孫堅軍 VS 盗賊
2 赤壁の戦い	連合軍 VS 曹操軍
3 合肥の戦い	呉軍 VS 魏軍
4 夷陵の戦い	呉軍 VS 蜀軍
5 南蛮夷平定戦	呉軍 VS 南蛮軍
6 山賊討伐戦	呉軍 VS 山賊
7 合肥新城包囲戦	呉軍 VS 魏軍





SON-SHOUKOU

孫尚香 円の攻撃に死角なし

通常攻撃

1st



体をひねって、右から左へ半円をかくようにすばやく攻撃。

2nd



通常攻撃1の逆の動作で、左から右へすばやく攻撃。

3rd



腰を落として、コンパクトな動作で前後へ攻撃。

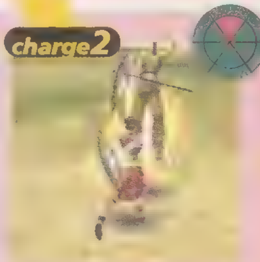
チャージ攻撃

charge1



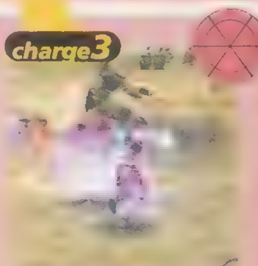
逆立ち後、腕を中心にコマのように回転し蹴りをくり出す。

charge2



武器を縦に振り上げ、軽く敵を浮かせる攻撃。

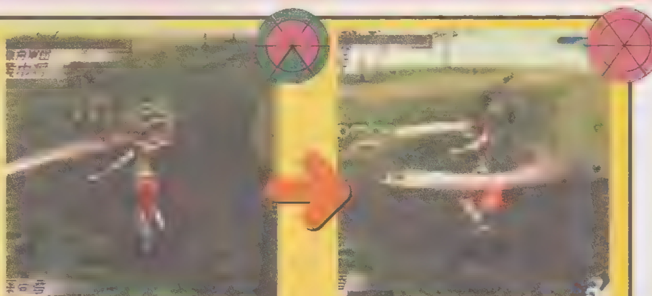
charge3



武器を周囲に投げつける全体攻撃。主力となる技だ。

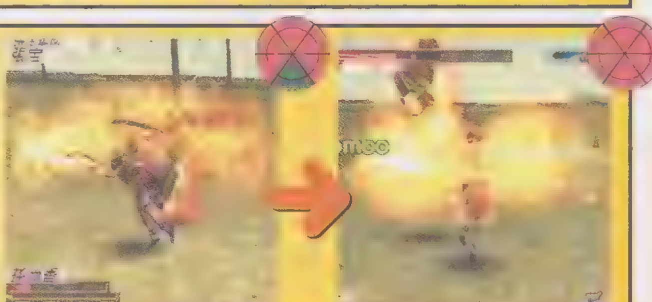
無双乱舞

移動しながら前方の敵に攻撃をくり返していき、最後に全方向へ攻撃をおこなう。移動スピードは早いが、非常にコントロールしやすいのが特徴。敵に囲まれたときの脱出、敵集団への突撃、どちらにも向いている便利な技だ。



真・無双乱舞

最後の全体攻撃の回数が増えたため、2、30人程度なら苦もなく相手にできる。少数の敵では使うのがもったいないほどの攻撃だ。最後の全体攻撃は、同じ敵に何度も攻撃した後に弾き飛ばす。有名武将を相手にするときに有効だ。



孫尚香の技は総じてスキが少なく、全方向への攻撃が多いという特徴がある。

とくにチャージ3は、リーチが長く、全方向に攻撃し、さらに気絶効果がつく、と良いことづくめ。多数の敵を相手にするのに最適なので、どんどん使っていこう。

4th



立ち上がりざまに両腕を広げ、時計回りに全方向へ攻撃。

5th



通常攻撃4でひねった体を逆に回転させ攻撃。

6th



時計回りで大きく体を回転、後ろ回し蹴りを放つ。

charge4



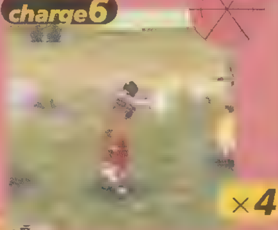
多少スキはあるが、攻撃範囲がとても広い。

charge5



上方に敵を高く浮かせる攻撃。スキが大きいので注意しよう。

charge6



×4

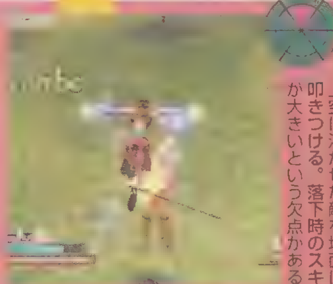
渦を巻くように武器を飛ばし、周囲の敵を何度も攻撃。

ダッシュ攻撃



前面に攻撃し敵を気絶させる。攻撃後はまったく移動しないので、反撃に注意。

チャージドライブ



上空に浮かせた敵を地面に叩きつける。落下時のスキが大きいという欠点がある。

ジャンプ攻撃



体を横にする縦回転の攻撃。前後に有効なので、敵集団に飛び込むときに使おう。

騎乗攻撃



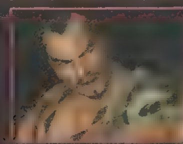
非常に攻撃範囲が広く、左右同時に攻撃を行うのでスキも少ない

呉

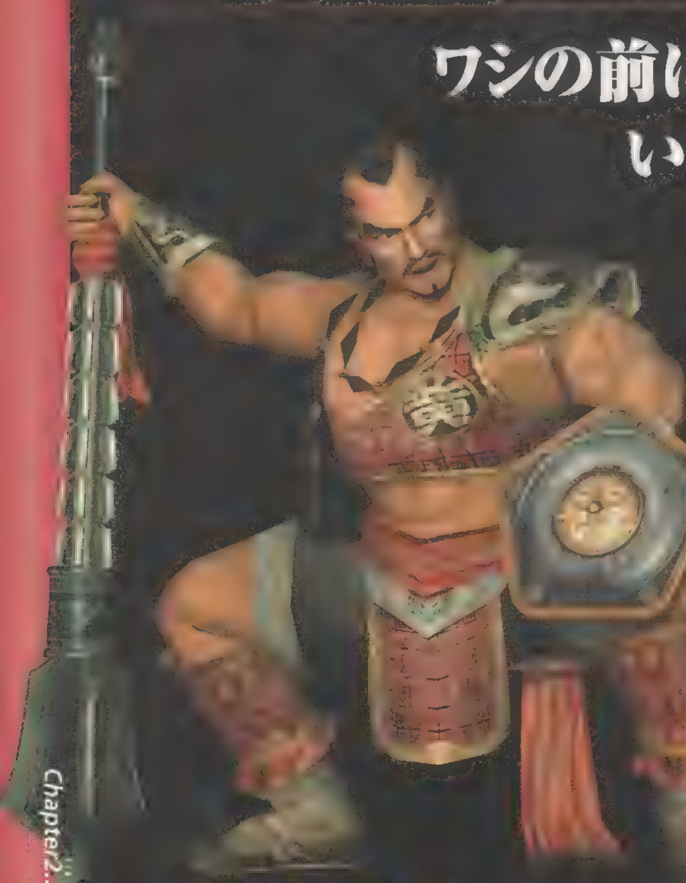
孫家三代を支える鋼の腕

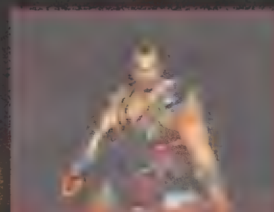
KOU-GAI/KOUFUKU

黄蓋/公覆

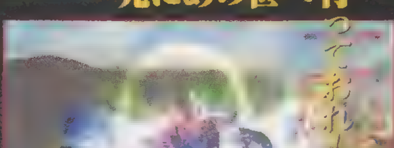


ワシの前に立つとはいい度胸だ!





先にあの世へ行



PROFILE

孫堅以来3代にわたって仕えた呉の宿将。優秀な前線指揮官で、周瑜の評価も高く、赤壁の戦いでは、勝敗の鍵を握る火計の実行部隊を任され、みごとこの役目を果している。士卒に対し細やかな心配りをおこない、このため彼らは喜んで黄蓋の軍に加わったという。

装備武器

攻撃力は平均以上だが、スキが大きいという欠点を持つ鉄鞭。リーチの長さをいかし、敵を近づけないように戦うことをおすすめする。

ユニーク武器の断海鞭は、体力ゲージと防御力を大幅に上昇させ、一般兵との戦いなら、体力を気にせず戦える。豪快な攻撃を堪能しよう。

鉄鞭 テツベン



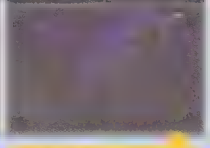
基本攻撃力：＋16
連続攻撃数：4回

鉄砕鞭 テッサイベン



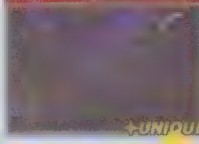
基本攻撃力：＋31
連続攻撃数：5回

断河鞭 ダンコウベン



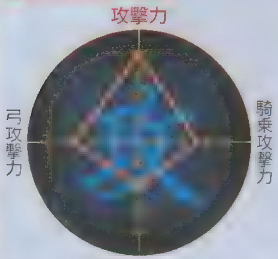
基本攻撃力：＋44
連続攻撃数：6回

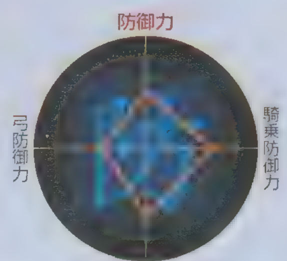
断海鞭 ダンカイベン



基本攻撃力：＋44
連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

攻撃力、体力が高い典型的な攻撃型のキャラクター。力強い攻撃で、前方の敵に大ダメージを与えられる。

半面、移動速度が遅く、敵に囲まれやすい弱点がある。防御力は平均レベルなので、油断していると痛い目を見ることもある。常に味方と連携して、一般兵は味方にまかせるようにしよう。黄蓋は、１対１の戦いで真価を発揮する武将なのだ。



味方の兵士に注意を集めておいて、背後から敵を蹴散らそう。チャージ1がとくに有効な技だ。

無双モードのステージ

1 黄巾の乱（コウキンノラン）	討伐軍 VS 黄巾党
2 虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ）	連合軍 VS 董卓軍
3 劉表奇襲戦（リュウヒョウキシュウセン）	孫堅軍 VS 劉表軍
4 赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	連合軍 VS 曹操軍
5 夷陵の戦い（イリョウノタタカイ）	呉軍 VS 蜀軍
6 石亭謀略戦（セキテイボウリャクセン）	呉軍 VS 魏軍
7 合肥新城包囲戦（ガッピシンジョウホウイセン）	呉軍 VS 魏軍



KOU-GAI

黄蓋 正面の敵を弾き飛ばせ

通常攻撃



右後方から円を描くようにくり出すすばやい一撃。

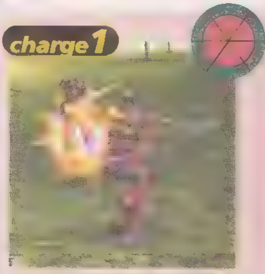


通常攻撃1と逆方向への攻撃。多少スキがある。

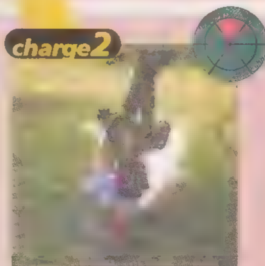


上から下に振り下ろす攻撃。非常にスキが大きい。

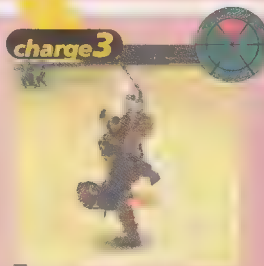
チャージ攻撃



スキが大きいが、敵を弾き飛ばす効果がある。



左のホティフローを叩き込み相手を浮かせる攻撃。



攻撃範囲が非常に狭く、スキも大きい。

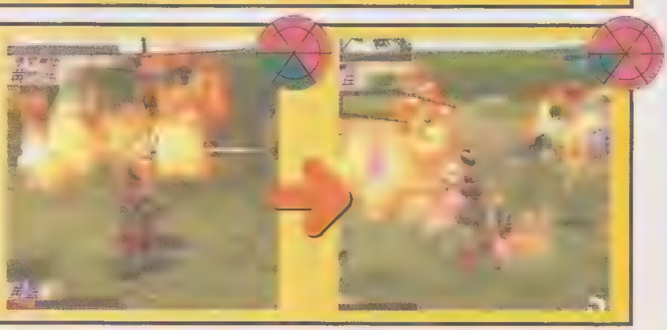
無双乱舞

左右に鉄鞭を振い、前進しながら正面の敵をなぎ倒していく。移動距離が短いので、あらかじめ狙いたい敵に近づいてから技を使おう。最後の一振りはほぼ全方向の敵を弾き飛ばすが、攻撃後に少しスキができるので、油断は禁物。



真・無双乱舞

前方の敵へ何度も攻撃をくり返すので、大ダメージを与えられる。有名武将との戦いで、カウンター気味にくり出すと効果的だろう。敵中からの離脱にも使えるが、移動距離が短いので、最後の弾き飛ばしの後にすかさず走り出そう。



チャージ6が非常に強力。地面を踏みつけ、地響きで敵をダウンさせる。全方向に攻撃でき、リーチもダメージも大きい。

前方に敵が集中した時は、チャージ4でまとめて弾き飛ばそう。スキが大きいので、少し離れた場所から技を出すといいだろう。

4th



動きは通常攻撃3とほぼ同じ。スキは若干少なくなっている。

5th



右上から左後方まで振り下ろす。攻撃後のスキが大きい。

6th



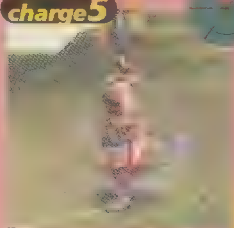
通常攻撃5と逆の動きで敵を弾き飛ばす攻撃。

charge4



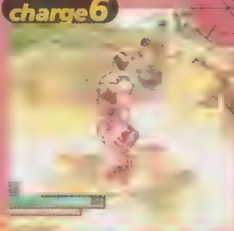
前方の敵を弾き飛ばす強力な攻撃。密集した敵に有効。

charge5



上方に高く浮かせる攻撃。少し右前方に向かって攻撃する。

charge6



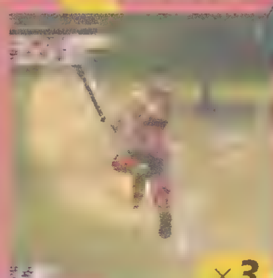
強力かつ広範囲にヒットする攻撃。ダウン効果がある。

ダッシュ攻撃



前方に滑るように突進。攻撃範囲が非常に狭いが、ダウン効果がある。

チャージドライブ



ジャンプの高さが低く、攻撃中に横から斬られることも。使うなら一騎討ちで。

ジャンプ攻撃



右上から左下へ鉄鞭を振り下ろす。動作が遅く当てにくいが、攻撃範囲は広い。

騎乗攻撃



左右交互に鉄鞭を振う。後方に命中するのは、左側への攻撃のみ。

信義あふれる豪腕の将

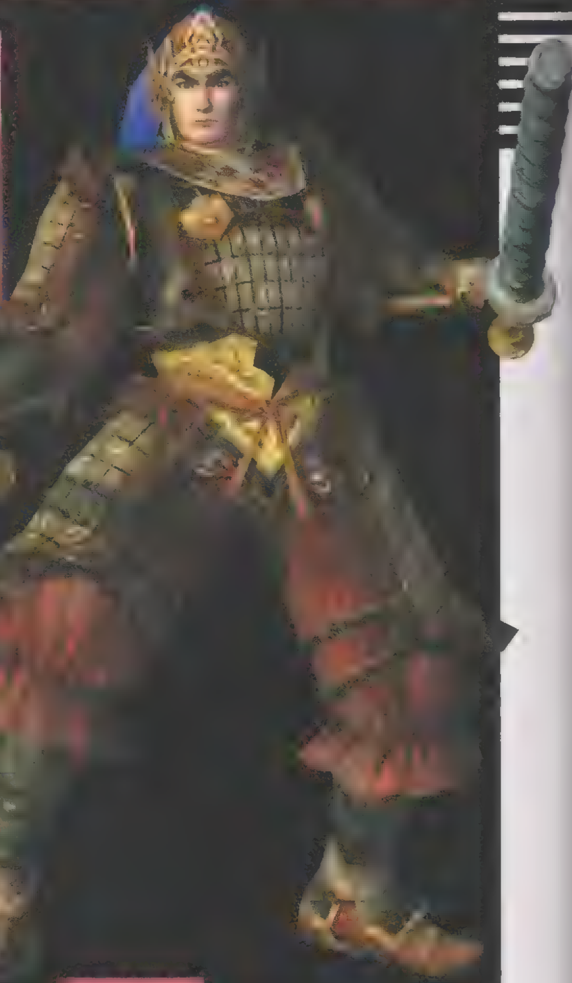
呉

TAISHI-JI/SHIGI

太史慈/子義







愚か者が
吼えておるわ



PROFILE

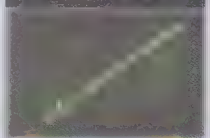
信義を重んずる豪胆な武人。呉郡の戦いでは劉繇について孫策と争い、互角に戦った。戦後、孫策にその才を惜しまれ、篤くもてなされる。これに感じ入り、劉繇の敗残兵を説得して千余の軍勢を帰参せしめている。人望の高い人物であった。

装備武器

双鞭は攻撃力、攻撃範囲ともに平均レベルの武器。

ユニーク武器の虎撲殴狼改は、攻撃系の能力を一通り底上げし、さらに体力ゲージを大きく上昇させてくれる。「雷」属性が付いているもの頼もしい限りだ。もともと高い騎乗攻撃力がさらに上昇するので、騎乗攻撃を活用する手もある。

双鞭 ソウベン



基本攻撃力：＋16

連続攻撃数：4回

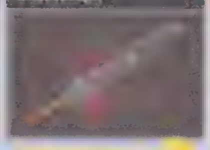
双蛇鞭 ソウダベン



基本攻撃力：＋31

連続攻撃数：5回

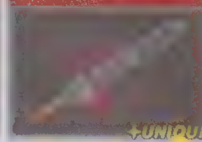
虎撲殴狼 コボクオウロウ



基本攻撃力：＋45

連続攻撃数：6回

虎撲殴狼改



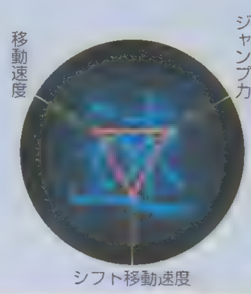
基本攻撃力：＋45

連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

攻撃力と体力は、全キャラクターの中でもトップクラスなので、１対１の戦いならそうそう不覚はとらないだろう。

防御力は標準的だが、移動速度は水準以下なので敵に囲まれやすい。一般兵が相手なら、騎乗攻撃力が高いことをいかして、騎乗攻撃に徹する戦い方もある。

虎撲殴狼改は、騎乗攻撃力が大幅に上がる。これが手に入ればまさに鬼に金棒だ。



太史慈のチャージ４は、非常に遠くまで敵を弾き飛ばすので、間合いを取りたいときに最適。

無双モードのステージ

1	虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ）	連合軍 VS 董卓軍
2	劉表奇襲戦（リュウヒョウキシュウセン）	孫堅軍 VS 劉表軍
3	赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	連合軍 VS 曹操軍
4	合肥の戦い（カッピノタタカイ）	呉軍 VS 魏軍
5	山賊討伐戦（サンゾクトウバツセン）	呉軍 VS 山賊
6	夷陵の戦い（イリョウノタタカイ）	呉軍 VS 蜀軍
7	南蛮夷平定戦（ナンバンイヘイテイセン）	呉軍 VS 南蛮軍



TAISHI-JI

太史慈 強力な一撃で正面の敵を粉砕せよ

通常攻撃



スキが少なく、攻撃範囲も広いので、非常に使いやすい。



正面への突き。攻撃範囲が狭いのが欠点。

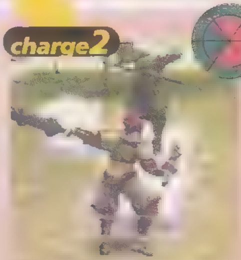


右後方から左後方へ殴りつける。攻撃範囲の広さが売り。

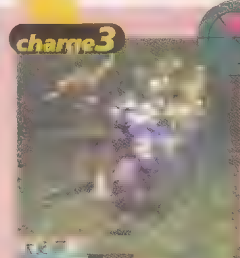
チャージ攻撃



起き上がりさまに交差していた腕を広げ、敵を弾き飛ばす。



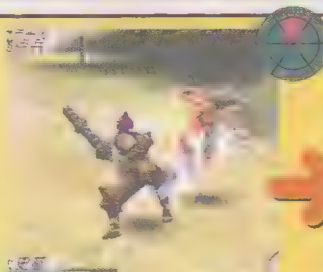
右後ろから左上へ打ち上げる。軽く上方に浮かせる攻撃



縦方向に殴りつける攻撃 攻撃範囲か狭く、スキは大きい。

無双乱舞

左右の突きをくり出して、前方の敵を弾き飛ばす攻撃。移動距離が短かく、攻撃範囲も前方に集中している。敵の包囲から脱出する場合は、敵の密度の薄い方向を狙っていこう。多数の敵を狙うよりは、1対1の戦いに向いている技だ。





真・無双乱舞

基本的には、無双乱舞と同じ動きだが、技の中間に加わった回転攻撃で、後方の敵も攻撃できるようになった。攻撃回数も増えているので、敵の包囲の中からの脱出も簡単だ。攻撃力が非常に高いので、有名武将との戦いで狙っていこう。

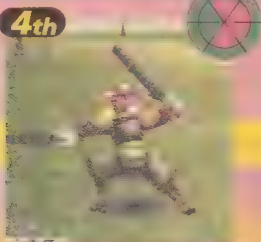




攻撃力が高いチャージ攻撃だが、チャージ4と6以外はスキが非常に大きいので、敵の背後から使うように心がけたい。

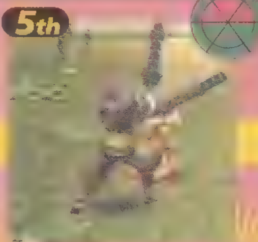
チャージ6は攻撃範囲こそ前方の狭い範囲に限られているが、スキも少なく非常に強力。一騎討ちに有効な技だ。

4th



スキが非常に大きいので要注意。数少ない後方への攻撃。

5th



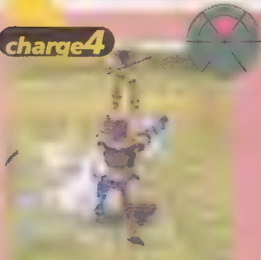
前面の敵を左から右へ殴りつける。スキが少ない。

6th



強力な弾き飛ばし攻撃。攻撃後のスキが非常に大きい。

charge4



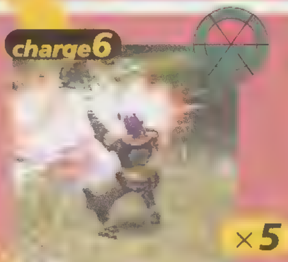
すばやく突きを入れて、前方の敵を弾き飛ばす。

charge5



敵を高く浮かせる攻撃。大きなスキができるので注意。

charge6



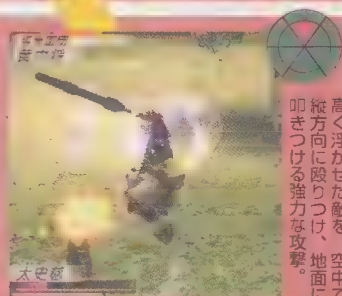
突きを何度もくり返し大ダメージ。最後に敵を弾き飛ばす。

ダッシュ攻撃



タックルしながら鋭い突きをくり出し、敵を弾き飛ばす。攻撃範囲が狭い。

チャージドライブ



高く浮かせた敵を、空中で縦方向に殴りつけ、地面に叩きつける強力な攻撃。

ジャンプ攻撃



前方180度の敵を攻撃。滞空時間が短いので、馬上の敵は狙いにくい。

騎乗攻撃



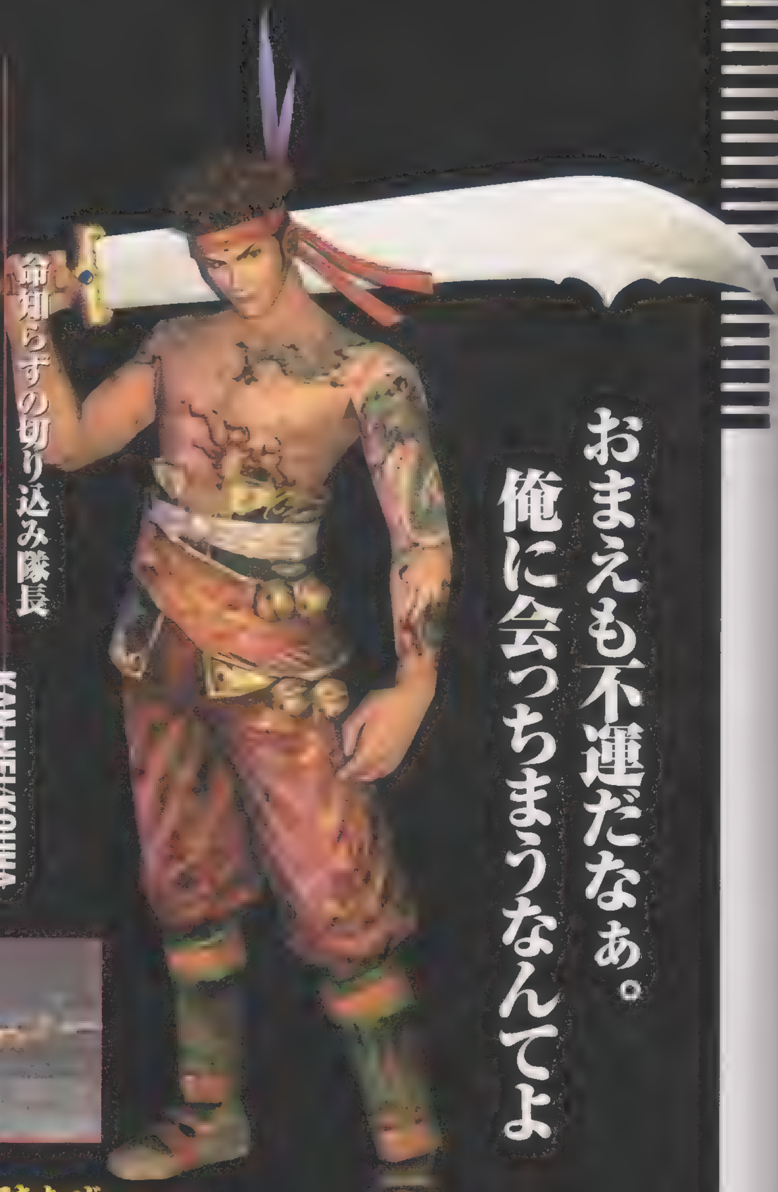
後方を狙えるのは右からの攻撃。残像でリーチが伸び、広範囲に攻撃できる。

呉

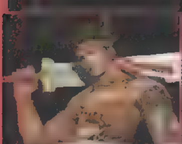
甘寧／興覇

命知らずの切り込み隊長

KAN-NEI/KOUHA



おまえも不運だなぁ。
俺に会っちまうなんてよ





血がたぎってきたぜーっ



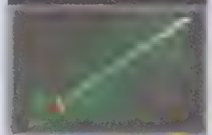
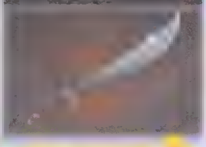
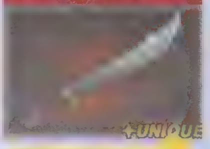
PROFILE

曹操軍40万を迎え撃った濡須の戦いで、その出鼻をくじくべく、わずか100人の兵を率いて夜襲をおこない敵を混乱に陥れた。合肥の戦いで曹操軍の張遼に同じような奇襲を受けていた孫権は、「曹操に張遼がいるなら、自分には甘寧がいる」と喜んだという。

装備武器

片手で扱う片刃剣が、甘寧の武器だ。リーチはそれほど長くないが、攻撃力は平均以上。接近戦を主体に戦うと、その効果が発揮できる。

ユニーク武器の覇海は、移動力やジャンプ力など甘寧の機動力をさらに高めてくれる。また、チャージ6で敵を感電させることが可能だ。

鉄剣	斬鉄剣	覇江 ハコウ	覇海
			 UNIQUE
基本攻撃力：＋16	基本攻撃力：＋31	基本攻撃力：＋46	基本攻撃力：＋46
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

攻守のバランスが良く、機動力の高い甘寧は、接近戦でそのスピード、攻撃力を存分に発揮できる武将だ。多数の敵と戦うのは苦手だが、機動力をいかし、不利な状況の味方を助けたり、敵の進入拠点をつぶすなど、遊軍タイプといえる。

甘寧の体力は平均以上だが、極端に弓防御力が低くなっている。弓兵は発見しだい倒すように心がけ、致命傷を避けよう。



弓兵には近づかず、こちらも弓で対抗しよう。弓攻撃力の高い甘寧なら確実に倒せる。

無双モードのステージ

	ステージ	対戦
1	海賊撃退戦（カイゾクゲキタイセン）	孫堅軍 VS 劉表軍
2	赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	連合軍 VS 曹操軍
3	合肥の戦い（カヒノタタカイ）	呉軍 VS 魏軍
4	樊城の戦い（ハンジョウノタタカイ）	連合軍 VS 蜀軍
5	夷陵の戦い（イリョウノタタカイ）	呉軍 VS 蜀軍
6	南蛮夷平定戦（ナンバンイヘイテイセン）	呉軍 VS 南蛮軍
7	合肥新城包囲戦（ガッピシンジョウホウイセン）	呉軍 VS 魏軍



KAN-NEI

甘寧 パワーとスピードで敵を沈黙させろ

通常攻撃



一歩踏み込んで、一太刀。出が早く、ガードされにくい。

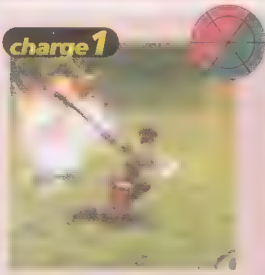


左から右への払い。1撃目が当たっていれば命中する。



前方への突き。極端に攻撃範囲が狭いので外しやすい。

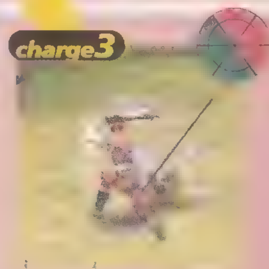
チャージ攻撃



前に進みながら敵を弾き飛ばす。スキが大きい。



スキの少ない浮かせ攻撃。攻撃範囲は正面のみ。



大きく踏み込んで斬りつけ、前と右の敵を攻撃する。

無双乱舞

剣を前方に構えて突進する攻撃。走っている間は方向を変えることができる。有名武将に使うときは一直線に走り抜けて大ダメージを狙い、集団戦では円を描くようにして敵を一掃する。攻撃にも脱出にも使えて非常に便利だ。



真・無双乱舞

最初の動きは無双乱舞と同様のアクションだが、最後に回転攻撃が加わっている。この回転攻撃は連続ヒットするため、最初の攻撃で浮かせた敵に追撃が可能だ。なお、ユニーク武器の覇海を装備すると無双ゲージのたまりが早くなる。



前方への攻撃を中心にした甘寧は、敵に包囲されない限りスピードのある攻撃で敵を圧倒できる。このとき、スキの少ない通常攻撃を中心にすると戦いやすい。チャージ攻撃は、敵集団との出会い頭や少数の敵と対峙したときにとどめよう。

4th



全方向をカバーする回し蹴り攻撃のリーチは短い。

5th



2撃目と同様の払い攻撃　若干スピードが早くなっている

6th



全方向攻撃の回転斬り。4撃目よりリーチが長い。

charge4



右から左にステップ移動しながら斬る。前方を広くカバー。

charge5



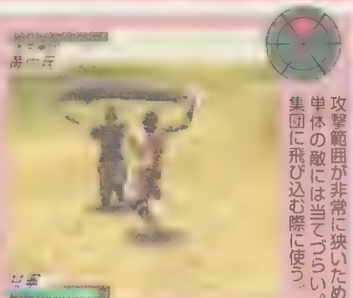
スキが大きいが、広範囲の敵を浮かせる攻撃

charge6



前方に2発、衝撃波を飛ばす。方向は変えることが可能。

ダッシュ攻撃



攻撃範囲が非常に狭いため単体の敵には当てづらい。集団に飛び込む際に使う。

チャージドライブ



敵を斬りつけて地面に落とす。滞空時間が短い分、落下時に敵に狙われにくい。

ジャンプ攻撃



真下に剣を振りおろす。攻撃範囲が狭いので、包囲脱出には使いにくい

騎乗攻撃



剣からの残像が広い範囲を攻撃する。甘寧は騎乗防御力が高く騎馬移動に向く。

呉

戦場を駆けめぐる若き飛燕

RIKU-SON/HAKUGEN

陸遜/伯言







これで終わりだ！



では一勝負いきましょうか

PROFILE

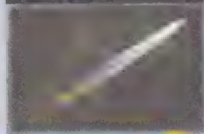
呂蒙を助けて、関羽を滅ぼす一翼を担う。夷陵の戦いでは指揮官を務め、関羽、張飛の仇を討つべく、破竹の進軍を続ける劉備を迎え撃った。細心かつ大胆な用兵を見せ、たった一度の好機をつかみ、蜀軍を壊滅に追い込む活躍をみせる。深遠なる智謀の持ち主だった。



装備武器

基本武器の双剣は、攻撃スピードが速くスキが少ないが、リーチが短いので、槍兵などに注意しよう。

ユニーク武器の閃飛燕は、陸遜の弱点であるリーチの短さを補い、チャージ4に「斬」効果があるという優れもの。無双ゲージも大幅に強化されるので、有名武将に苦戦しても一発逆転を狙える。

双剣 ソウケン	飛双剣 ヒソウケン	飛燕 ヒエン	閃飛燕 センヒエン
			 UNIQUE
基本攻撃力：＋17	基本攻撃力：＋32	基本攻撃力：＋42	基本攻撃力：＋42
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

防御力は高いが、攻撃を受けたときのよろけが大きく、敵に囲まれると思わぬダメージを受ける。体力が最低クラスのキャラクターなので、乱戦時には要注意だ。

その半面、移動力、ジャンプ力は最高クラスなので、これを活用して一撃離脱戦法を中心に戦いを組み立てよう。また、無双ゲージが大きく、無双乱舞の持続時間が長い。ピンチの時に活用しよう。



移動速度と攻撃のすばやさが身上。敵の背後に回り込み、味方を援護するように戦おう

無双モードのステージ

	ステージ	対戦
1	赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	連合軍 VS 曹操軍
2	合肥の戦い（カ・ヒノタタカイ）	呉軍 VS 魏軍
3	樊城の戦い（ハンジョウノタタカイ）	連合軍 VS 蜀軍
4	夷陵の戦い（イリョウノタタカイ）	呉軍 VS 蜀軍
5	南蛮夷平定戦（ナンバンイヘイテイセン）	呉軍 VS 南蛮軍
6	石亭謀略戦（セキテイボウリャクセン）	呉軍 VS 魏軍
7	合肥新城包囲戦（カ・ヒシンジョウホウイセン）	呉軍 VS 魏軍



陸遜 敵をほんろうする疾風迅雷の機動力

通常攻撃



右から左へ素早く一振り。範囲が狭いがスキは少ない。



左から右前方に攻撃。スキが少なく、技がつながりやすい。

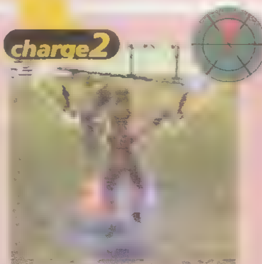


非常にすばやい攻撃で、弾き飛ばしの効果がある。

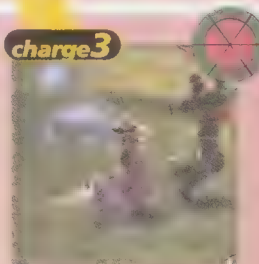
チャージ攻撃



その場でぐるりと回転して、全方向の敵を弾き飛ばす。



双剣で敵を持ち上げる。スキが大きいので注意しよう。

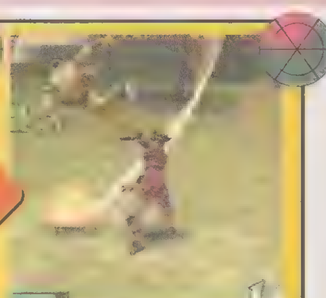


前方にきりもみジャンプしながら攻撃。

無双乱舞

コンパクトな回転をくり返しながら、前方に突進して敵を攻撃。最後の攻撃は敵を弾き飛ばす効果がある。また、移動距離が長いので、敵に囲まれた際はこの技を使うと安全に脱出できる。正面以外は極端にリーチが短いのが弱点。





真・無双乱舞

回転をくり返し突進するのは無双乱舞と同じだが、リーチが伸び、左右の敵にも当たりやすくなっている。攻撃持続時間もさらに長くなっているので、ダッシュ攻撃と組み合わせて、積極的に攻撃にまわってみるのもいいだろう。





通常攻撃には後方へ攻撃する技がないので、後ろに攻撃をしかけたい時は、チャージ攻撃をおりまぜて戦おう。

なかでもチャージ3は、前方に低空ジャンプして相手を気絶させるので、大勢の敵に斬り込むときに活用したい。



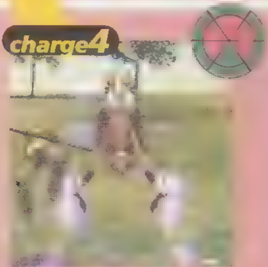
左右の剣を交差するようにして、前方180°の敵を攻撃。



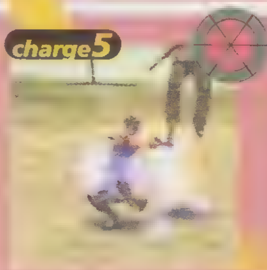
交差した腕を大きく広げ、前方180°の敵を攻撃。



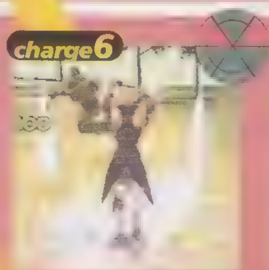
回転しながら前方の敵をなぎ払う。弾き飛ばし効果あり。



バック宙しながら攻撃。着地時の攻撃で敵を弾き飛ばす。



回転移動しながら攻撃。コンボがつながりやすい。



両手の剣を振り上げて、左右前方に縦の衝撃波を放つ。

ダッシュ攻撃


大きく踏み込んでの気絶攻撃。移動距離は短いので、囲まれないように注意。

チャージドライブ

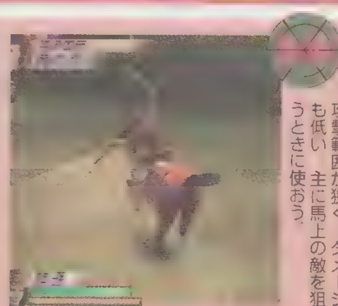


敵を高く浮かし、縦回転の攻撃を加える。少しだが、後方にも攻撃範囲がある。

ジャンプ攻撃


空中で回転しながら攻撃。通常のジャンプより移動距離が増える効果がある。

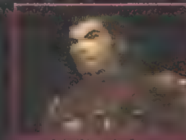
騎乗攻撃


攻撃範囲が狭く、ダメージも低い。主に馬上の敵を狙うときに使おう。

軍略の才を開花させた豪胆なる武人

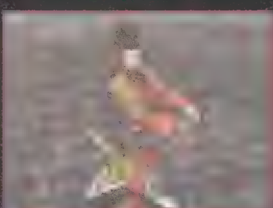
呉 呂蒙/子明

RYO-MOU/SHIMEI



我が命に変えてでも、貴様を止めてみせる！







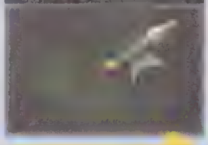
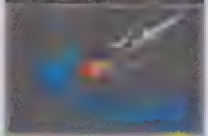
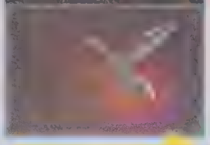
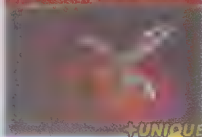
攻撃こそ最大の防御なり！

PROFILE

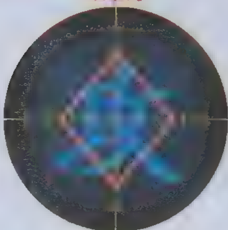
若年の頃は武辺一辺倒だったが、孫権のすすめで学問に励む。「呉下の阿蒙（子供の蒙ちゃん）に非ず」といわれるほど成長した。荊州争奪戦でその才をみせ、南郡の諸城を謀略で開城、関羽を孤立させる。さらに自らの病を逆手にとり関羽を油断させ、これを捕らえた。

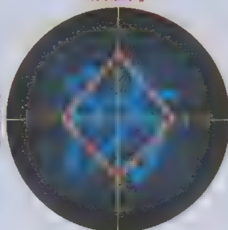
装備武器

呂蒙の愛用する戟はリーチが長く、敵の間合いの外から一方的に攻撃をくり出すことができる。ユニーク武器の白虎顎は、すべての防御力を大幅に強化し、さらに無双ゲージのたまりが早くなる。乱戦時に無双乱舞を連発できるだろう。またチャージ6に「雷」効果があり、一撃で多くの敵を攻撃できる。

長柄刀 ナガエトウ	方天戟 ホウテンゲキ	虎顎	白虎顎
			
			UNIQUE
基本攻撃力：+15	基本攻撃力：+30	基本攻撃力：+45	基本攻撃力：+45
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

攻守ともに標準レベルの能力をもった、バランスのとれたキャラクター。これといった弱点のない優秀な武将だ。

多数の敵に囲まれた状況でも、有名武将との一騎討ちでも無難に対応できるが、逆にいうと必勝パターンがあまりないので、単独での戦いは、少々苦戦するだろう。

移動力が高めなので、これをいかして味方と連携し、着実に敵を倒していこう。



白虎顎で放つチャージ6は、雷属性があるので非常に強力だ。有名武将との一騎討ちで使おう。

無双モードのステージ

	ステージ	対戦
1	海賊撃退戦（カイゾクゲキタイセン）	孫堅軍 VS 海賊
2	黄巾の乱（コウキンノラン）	討伐軍 VS 黄巾党
3	虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ）	連合軍 VS 董卓軍
4	赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	連合軍 VS 曹操軍
5	樊城の戦い（ハンジョウノタタカイ）	連合軍 VS 蜀軍
6	夷陵の戦い（イリョウノタタカイ）	呉軍 VS 蜀軍
7	合肥新城包囲戦（ガッピシンジョウホウイセン）	呉軍 VS 魏軍



RYO-MOU

呂蒙　ダッシュ攻撃で敵陣を突き崩せ

通常攻撃

1st



リーチをいかして離れた場所から攻撃だ。

2nd



攻撃範囲が広く、わずかだが後方にも攻撃できる。

3rd



攻撃範囲が狭くリーチも短い。外したときの反撃に注意。

チャージ攻撃

charge1



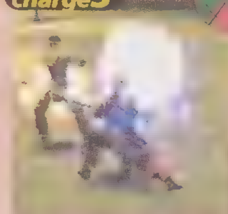
スキが大きいので、敵の背後から使うのがベスト。

charge2



１度に広範囲の敵を浮かせられる攻撃。

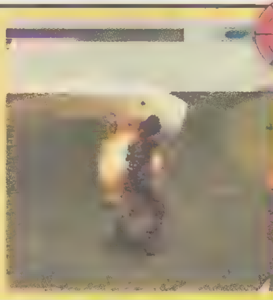
charge3

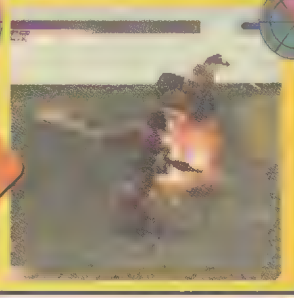


縦方向への戟を振り下ろす攻撃。やや攻撃範囲が狭い。

無双乱舞

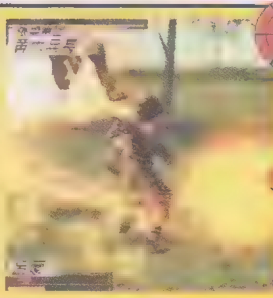
左右に戟を振りまわし、移動しながら全方向へ攻撃をおこなう。周囲の敵を一掃できるが、移動距離が短めなのが欠点。また、最後の攻撃は、範囲が右前方のみで、リーチも短くなるので、確実に集団を突っ切れる位置から技を出そう。





真・無双乱舞

無双乱舞とほぼ同じ動きだが、周囲をなぎ払う攻撃と前方への突きが１回分追加され、より強力になっている。ただし、移動距離は、あまり変わらず短いままなので、少数の敵を確実に倒す目的で使っていくのがいいだろう。





攻撃範囲の広い技が多く、後方までカバーできるのが強みだが、全体的にスキが大きいという弱点がある。囲まれた時には、無理をせず無双乱舞を使うのがいいだろう。

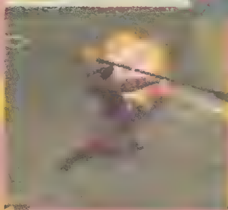
移動しながら通常攻撃を続けることで、スキを減らしていく戦い方がベスト。

4th



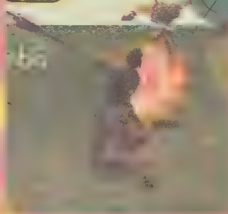
スキが少ないので、通常攻撃3が決まれば、ほぼ命中する。

5th



戟を斜めに持つため、突然リーチが短くなる。

6th



広範囲の敵を弾き飛ばすことができる攻撃。

charge4



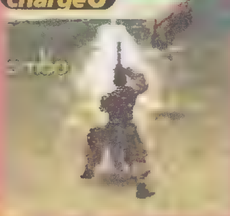
囲まれた時に出せば、周囲の敵を弾き飛ばして一掃できる。

charge5



戟を左後ろから右前方へ振り上げ、敵を浮かせる。

charge6



縦方向の衝撃波を出す。弾き飛ばしの効果もある。

ダッシュ攻撃



戟を横にして前に突き出し、前面の敵を弾き飛ばす。非常に当たりやすい技だ。

チャージドライブ



浮かせた敵を、空中で右上から斬り下ろす。攻撃範囲が広く、複数の敵に攻撃できる。

ジャンプ攻撃



下方向に右から左へと戟を振り回す。着地地点の敵を一掃できる。

騎乗攻撃



攻撃範囲が狭いので、常にシフト移動をおこなって有利な場所を確保しよう。

呉

戦場を舞う優雅なる蝶

DAI-KYOU

大喬

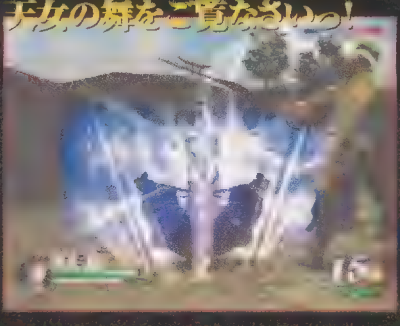


怖くなんか…
ありませんからねっ！





天女の舞をご覧なさいっ！



PROFILE

江東の士、喬玄の娘。妹の小喬とともに江東の二花と呼ばれた。孫策の妻となる。その美貌は華北にまで伝わっており、曹操が呉国征伐（赤壁の戦い）を成し遂げたあかつきには、二人を連れ帰り、銅雀台に住まわせたいと望んだという。

装備武器

装備武器の扇は、攻撃力は平均以上でスキが少ないが、リーチが短く、攻撃範囲も狭いという欠点を持つ。ただ、彼女はそれをカバーする技を持つため問題はない。

ユニーク武器の喬美麗は、大喬の弱点である体力の低さを大きく補ってくれるので、非常にたのもしい。

桜扇 オウセン



基本攻撃力：＋16
連続攻撃数：4回

紫菜扇



基本攻撃力：＋31
連続攻撃数：5回

喬美 キョウビ



基本攻撃力：＋38
連続攻撃数：6回

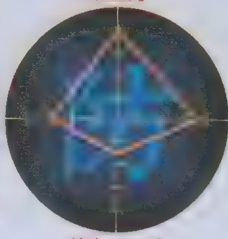
喬美麗

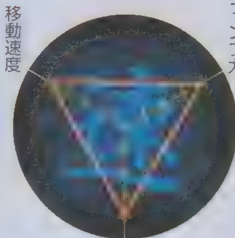


基本攻撃力：＋38
連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

防御力、機動力が高く、攻撃のスキの少ない大喬は、敵中での戦いを苦にしない武将だ。スピードと攻撃範囲の広い技を武器に、敵集団の中に飛び込んでいこう。とにかく一般兵を大量に倒し、自軍の士気を少しずつ上げるのだ。

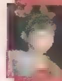
ただし、体力が少ないため連続して攻撃を受けると致命傷となる。敵に包囲される前に攻撃をくり出すことが重要だ。



いったん浮かされてしまうと連続でダメージを受けがち。敵との間合いに注意したい。

無双モードのステージ

1. 黄巾の乱（コウキンノラン） 討伐軍 VS 黄巾党
2. 虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ） 連合軍 VS 董卓軍
3. 劉表奇襲戦（リュウヒョウキシュウセン） 孫堅軍 VS 劉表軍
4. 呉郡攻略戦（ゴグンコウリャクセン） 孫策軍 VS 連合軍
5. 赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ） 連合軍 VS 曹操軍
6. 夷陵の戦い（イリョウノタタカイ） 呉軍 VS 蜀軍
7. 合肥新城包囲戦（ガッピシンジョウホウイセン） 呉軍 VS 魏軍



DAI-KYOU

大喬 スピードをいかして敵を寄せつけない

通常攻撃

1st



右から左への払い攻撃。範囲はほぼ前方のみ。

2nd



通常攻撃１と逆方向から払う。スキが少なく当たりやすい。

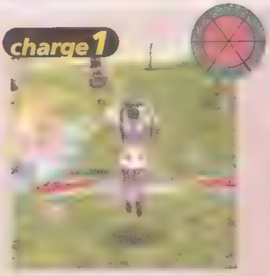
3rd



前に向かって扇を振りおろし、同時に身をかがめる。

チャージ攻撃

charge1



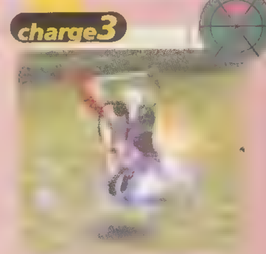
扇を投げて周囲の敵を弾き飛ばす。スキが大きい。

charge2



正面の敵のみを浮かせる攻撃。スキが少なく使いやすい。

charge3



リーチがかなり短い。向かってくる敵の迎撃用にしよう。

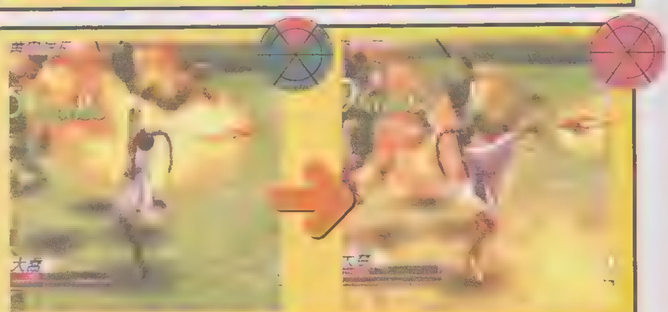
無双乱舞

正面に向かって扇を回転させながら投げる。最後は自分を中心に扇を回転させる攻撃となり、全方向の敵にダメージを与える。技を出している間は動けないため、脱出用に使うよりも、周囲の敵を一掃するときに使うと効果的だ。



真・無双乱舞

通常の無双乱舞とアクションは同じだが、攻撃回数が増えている。さらに炎によって攻撃範囲も広まり、より敵を一掃しやすくなった。ただし、無双ゲージが長く、ためるのに時間がかかるので、いざというときにだけ使おう。



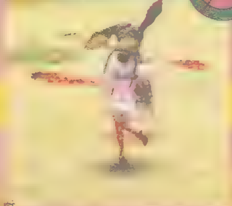
大喬は技ごとの連携がすばやく、さらに広範囲に攻撃できる技を持つので、単身で敵集団に飛び込んでも苦戦はしない。通常攻撃だけでも敵を寄せつけないが、ここにチャージ攻撃を取り入れるとさらに効果が増す。間合いを把握して使いわけよう。

4th



コマのように回転し、全方位に攻撃する。リーチは短い。

5th



通常攻撃４の回転数が追加される。効果は同じ。

6th



ジャンプしながら扇を後方へ投げる。リーチが長い。

charge4



前方に飛び出し敵をなぎ払う。もっとも重宝する技。

charge5



扇を放り投げ敵を浮かせる。スキがあり集団戦には不向き。

charge6



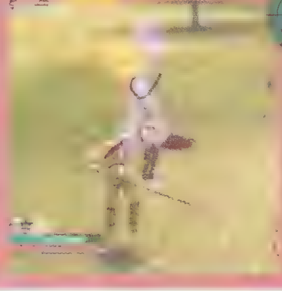
前方の敵に連続ヒットする攻撃。対有名武将戦に使おう。

ダッシュ攻撃



扇を交差させて敵に突進する、敵を気絶させる効果があるため、かなり便利

チャージドライブ



敵を地面に突き落とす。ゆっくりと落下するため、そこを敵に突かれやすい。

ジャンプ攻撃



扇を羽のようにして滞空する。高さがあるため包囲脱出時に効果を発揮する。

騎乗攻撃



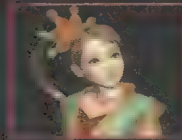
ブーメランのように扇を左右に投げる。馬に乗った敵をすれ違いざまに狙おう。

吴

戦場に薫る可憐な花嫁

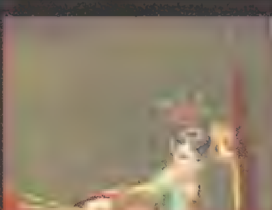
小喬

SHOU-KYOU

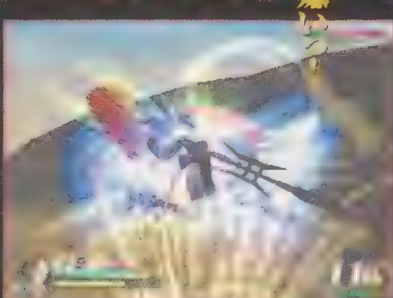


あたし、頑張っちゃうから！





あんたなんか大っ嫌い～っ！



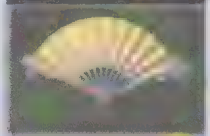
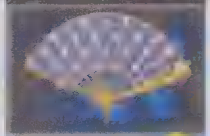
PROFILE

姉の大喬が孫策に嫁した際、彼女もその義兄弟の周瑜と夫婦になった。姉とともに江東の二喬と呼ばれる。父は江東の名士喬玄。赤壁の戦い前夜、曹操が勝利の暁には彼女ら姉妹を連れて帰るつもりだ、と聞いた周瑜が激怒し、開戦を決めたという説がある。

装備武器

小喬の武器の扇は、リーチが短く、攻撃力も普通。しかし、小喬自身がそれを補う多数の技を持っているため、問題は少ない。

ユニーク武器の喬佳麗は、移動速度、防御力、運、無双ゲージが増加する。また、チャージ6を敵兵に命中させれば一撃で葬り去ることが可能だ。



桜扇	紫薇扇	喬佳	喬佳麗
基本攻撃力：＋16	基本攻撃力：＋31	基本攻撃力：＋37	基本攻撃力：＋37
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

技の連携がすばやく、使いやすい広範囲への攻撃を持つ小喬。先手必勝を心がければ、集団を相手にしても囲まれずに戦うことができる攻撃型の武将である。

ただし、攻撃力・体力ともに平均以下なので、単身で敵陣に飛び込む力はない。味方の進軍と行動をともにし、それをサポートするのがベストな戦い方だ。敵に囲まれたら、無理せず無双乱舞で脱出しよう。



攻撃力の低さは手数と広範囲攻撃てカバー！ 体力はアイテムによって補うといい

無双モードのステージ

1 海賊撃退戦（カイゾクゲキタイセン）	孫堅軍 VS 海賊
2 虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ）	連合軍 VS 董卓軍
3 赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	連合軍 VS 曹操軍
4 集落救出戦（シュウラクキュウシュツセン）	孫権軍 VS 盗賊
5 合肥の戦い（ガッピノタタカイ）	呉軍 VS 魏軍
6 夷陵の戦い（イリョウノタタカイ）	呉軍 VS 蜀軍
7 南蛮夷平定戦（ナンバンイヘイテイセン）	呉軍 VS 南蛮軍





SHOU-KYOU

小喬 扇の舞いで敵をほんろう

通常攻撃

1st



扇で前方を払う。スピードが速くガードされにくい。

2nd



１撃目と同様の払い。スキが少なく当たりやすい。

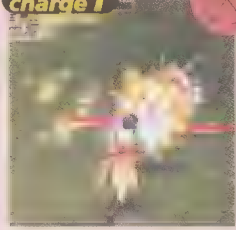
3rd



上から振りおろす攻撃。そのまま身をかがめる。

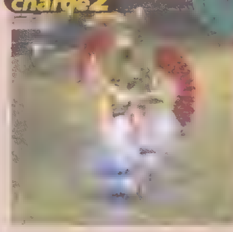
チャージ攻撃

charge1



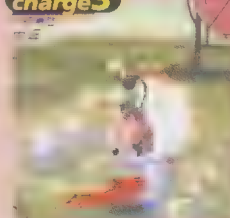
周囲の敵をなぎ払う攻撃だが、出すまでのスキが大きい。

charge2



スキが少なく使いやすい浮かせ攻撃。攻撃範囲は正面のみ。

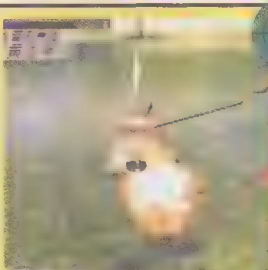
charge3



すばやい全方向攻撃。集団戦の主軸として使える。

無双乱舞

車輪のように空中を回転しながら進み、着地の直前に周辺の敵を２回なぎ払う。回転中は向きを変えることが可能で、有名武将の体力を一気に削るときは直線的に攻撃し、緊急状態から脱出する場合は逃げる方向へ飛ぶようにしよう。





真・無双乱舞

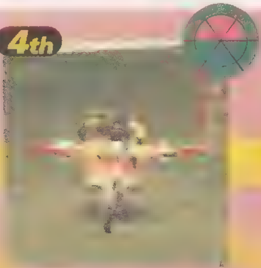
無双乱舞と同様の動きをするが、回転数が増えているので、より多くのダメージを与えることができる。また、炎をまとっている分、攻撃範囲も広がり、緊急脱出のときに敵を一掃できる。状況によってうまく使い分けよう。





集団戦では、前方に集中した通常攻撃より、攻撃範囲やリーチが伸びるチャージ3と4を中心に戦うのが基本。これをくり返せば敵を寄せ付けない戦いができる。逆に、有名武将と1対1で戦うときは、スキの少ない通常攻撃が使える。

4th



両手を広げて左右に扇を開く。3撃目が当たればつながる。

5th



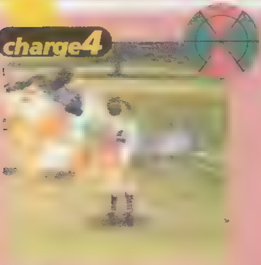
真上に飛び上がる攻撃で、攻撃範囲は前方のみ。

6th



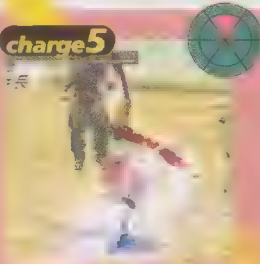
前方に回転しながら降りる。着地後に若干スキがある。

charge4



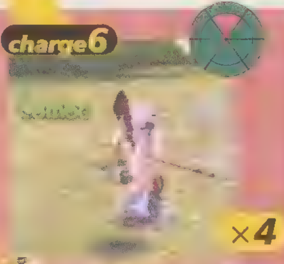
扇を前後に飛ばす。出した直後に向きを変えることが可能。

charge5



自動的に敵の方向に攻撃。正確に狙わなくても当たる。

charge6



空中で前方に回転する。△ボタンで追加攻撃ができる。

ダッシュ攻撃



前方に向かって飛び込む。出した後は倒れてしまうため集団戦では使いづらい。

チャージドライブ



真上に飛び上がる回転攻撃だが、着地の直前を敵に狙われやすい

ジャンプ攻撃



コマのように回転し、周囲の敵を弾き飛ばす。滞空時間が長く、包囲突破に便利。

騎乗攻撃

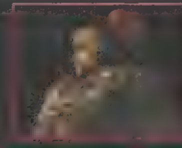


左右に扇をブーメランのように投げる。スキが大きく当てづらい。

孫呉の礎を築いた江南の猛虎

SON-KEN/BUNDAI

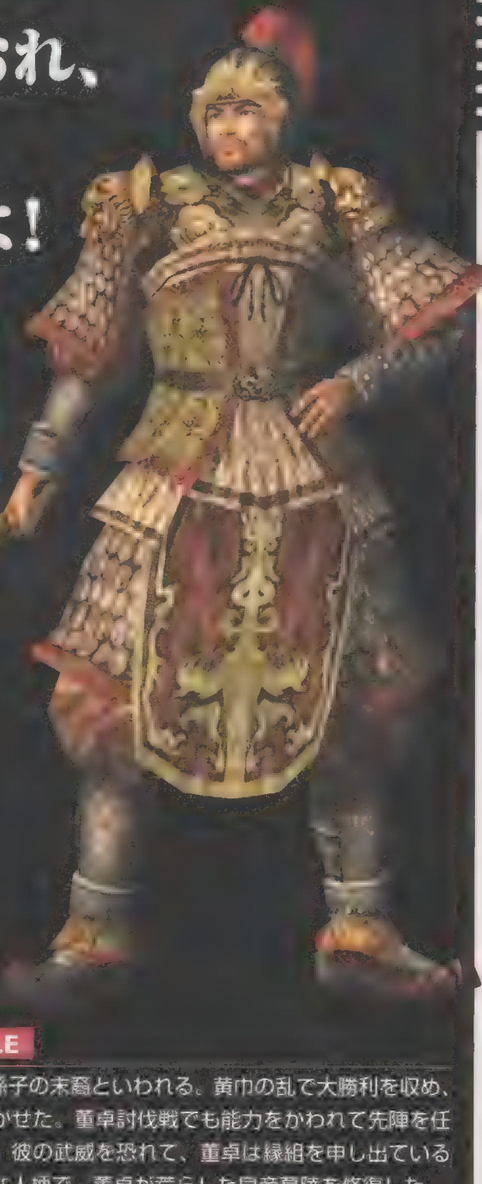
呉 孫堅/文台

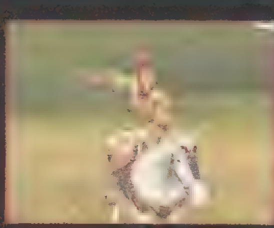


息子ども見ておれ、これが将たる者の姿よ！



我が剣よ、蹴散らせーー！





PROFILE

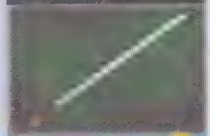
古の名将、孫子の末裔といわれる。黄巾の乱で大勝利を収め、その名を轟かせた。董卓討伐戦でも能力をかわれて先陣を任されている。彼の武威を恐れて、董卓は縁組を申し出ているほど。篤実な人柄で、董卓が荒らした皇帝墓陵を修復した。

装備武器

将剣はリーチは短めだが、攻撃力が高めでスキも少ない。使い勝手の良い武器といえるだろう。

真天狼剣は、無双ゲージ、体力ゲージ、防御力を大きく上昇させるので、単独で敵軍に斬りこんでも十分に勝ち目がある。また、チャージ5に「炎」効果がつくので、有名武将との戦いが楽になる。

将剣 ショウケン



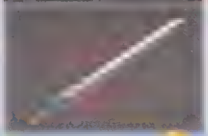
基本攻撃力：＋17
連続攻撃数：4回

将明剣 ショウメイケン



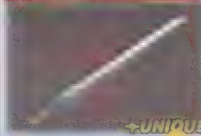
基本攻撃力：＋32
連続攻撃数：5回

天狼剣 テンロウケン



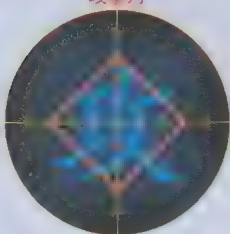
基本攻撃力：＋43
連続攻撃数：6回

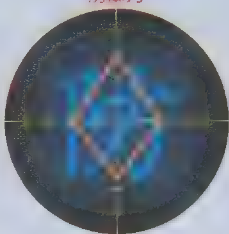
真天狼剣 シンテンロウケン



基本攻撃力：＋43
連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

やや攻撃に優れ、防御の面もおおむね平均以上の能力を誇る優秀な武将。

騎乗防御力、弓防御力の低い点が若干気になるが、馬での戦いを極力避け、弓兵を早めに倒すことを心がければ、戦闘をかなり有利に進められるだろう。

移動力が高いわりに、ジャンプ力が低いという珍しい武将なので、ジャンプで包囲を逃れるのは難しいことは覚えておこう。



真・無双乱舞のラスト三発は、驚異的に攻撃範囲が広がる。敵の大集団を狙って一掃しよう

無双モードのステージ

1 黄巾の乱（コウキンノラン）	討伐軍 VS 黄巾党
2 虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ）	連合軍 VS 董卓軍
3 劉表奇襲戦（リュウヒョウキシュウセン）	孫堅軍 VS 劉表軍
4 呉郡攻略戦（ゴグンコウリャクセン）	孫堅軍 VS 連合軍
5 赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	連合軍 VS 曹操軍
6 合肥の戦い（ガッピノタタカイ）	呉軍 VS 魏軍
7 夷陵の戦い（イリョウノタタカイ）	呉軍 VS 蜀軍
8 南蛮夷平定戦（ナンバンイヘイテイセン）	呉軍 VS 南蛮軍
9 石亭謀略戦（セキテイボウリャクセン）	呉軍 VS 魏軍
10 合肥新城包囲戦（ガッピシンジョウホウイセン）	呉軍 VS 魏軍



SON-KEN

孫堅 空中で炎の一撃を叩き込め

通常攻撃

1st



スキが少なく攻撃範囲が広いので、先制攻撃がしやすい。

2nd



攻撃範囲が広く、通常攻撃1から続けて当てやすい。

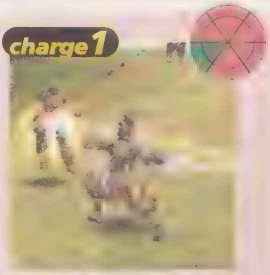
3rd



左から右へすばやく斬る。攻撃後にややスキがある。

チャージ攻撃

charge1



後方も攻撃できる弾き飛ばし攻撃。スキが大きいのが欠点。

charge2



ジャンプしながら敵を突き上げる。かなりスキが大きい。

charge3



攻撃範囲が狭く、動きが速いので、よく狙って攻撃しよう。

無双乱舞

歩きながら左右に剣を振るい、前方の敵をなぎ倒していく技。最後にすばやく踏み込んで、ダウン効果のある攻撃をくり出す。攻撃の後のスキが大きく、攻撃範囲が右に偏っているので、敵を右側に集めるようにして戦おう。





真・無双乱舞

攻撃動作は無双乱舞とほぼ同じ。だが、最後の一撃の前に追加された攻撃は、残像によって大きくリーチが伸びている。この攻撃は、後方の敵にも当たるので、周囲の安全を確保しやすい。敵の包囲から脱出するのに最適の技だ。





全体的にスキが多いが、攻撃範囲は広めで使いやすい。通常攻撃5と6は後方も攻撃できるので、乱戦で効果を発揮する。

すばやく踏み込んで斬りつけるチャージ3は、出す直前に向きを変えられるので、敵の攻撃をかわす手段としても使える。

4th



少しスキがあるが、右後方も攻撃できるメリットがある。

5th



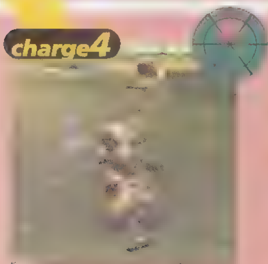
後方にも攻撃できる一撃。リーチが短いのがネック。

6th



全方向を攻撃する強力な技。弾き飛ばしの効果がある。

charge4



半回転して背中越しに突きを出す。敵1体に有効。

charge5



高く敵を浮かす。技が出るまでのスキが非常に大きい。

charge6



縦型の衝撃波を出す。有名武将相手に使おう。

ダッシュ攻撃



軽く前方に飛び込んで、敵を弾き飛ばす。なるべく接近してから技を出そう。

チャージドライブ



空中で剣をひと振り。チャージ5は左側面の敵も浮かせるがこちらは前面の敵だけ。

ジャンプ攻撃



左側に剣を振り下ろす。右側の敵に、着地時のスキを狙われないように注意。

騎乗攻撃



残像のリーチが格段に伸びているので、広範囲の敵に対応できる。

呉

中原を睨む江東の小覇王

孫策/伯符

SON-SAKU/HAKUHU



よしっ！ この勝負、楽しもうか！



ぶちキレるぞおおおおっ！





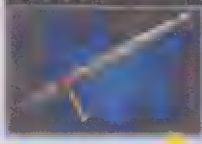
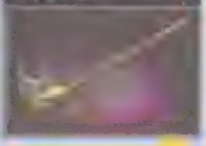
PROFILE

父、孫堅が悲運の死を遂げたため、袁術の下で力を蓄えていたが、一度独立すると父譲りの将才で瞬く間に呉、会稽の地を征服。古の驍将項羽に比して、江東の小覇王と呼ばれる。人材の招聘にも熱心で、張昭、張紘など有能な人物を幕下に迎え、呉興隆の礎を築いた。

装備武器

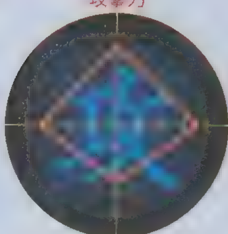
孫策は２本の棍を武器とする。リーチと攻撃範囲は狭いが、攻撃スピードの早さとスキの少なさが特徴だ。体術にも長けた孫策なら、敵にスキを与えず一掃することができる。

ユニーク武器の覇王は、無双と体力のゲージが大幅に増える。また、チャージの５と６に敵を炎上させる効果も付く。

旋棍 センコン	旋括棍 センカツコン	小覇王 ショウハオウ	覇王 ハオウ
			 UNIQUE
基本攻撃力：＋16	基本攻撃力：＋31	基本攻撃力：＋42	基本攻撃力：＋42
連続攻撃数：４回	連続攻撃数：５回	連続攻撃数：６回	連続攻撃数：６回

初期能力値

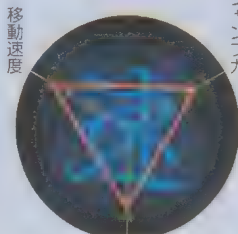
攻撃力 / 弓攻撃力 / 騎乗攻撃力 / 無双ゲージ



防御力 / 弓防御力 / 騎乗防御力 / 体力ゲージ



移動速度 / ジャンプ力 / シフト移動速度



総評

技の連携がすばやく攻撃力も高いが、リーチと攻撃範囲が狭いため、１対１の戦いを得意とする。ただし、すばやさと機動力をいかせば、敵集団を叩くことも難しくない。単身で敵陣に乗り込んで、敵拠点や有名武将を優先的に叩くことも可能だ。

最大の弱点は、極端に低い弓防御力。弓兵が多数配備されている場所では、味方部隊と行動をともにし、慎重に進軍しよう。



多数の弓兵がいる赤壁の戦いや、櫓の上に弓兵が配備された南蛮夷平定戦は鬼門だ。

無双モードのステージ

ステージ	対戦
1 虎牢関の戦い（コロウカンノタタカイ）	連合軍 VS 董卓軍
2 呉郡攻略戦（ゴグンコウリャクセン）	孫策軍 VS 連合軍
3 赤壁の戦い（セキヘキノタタカイ）	連合軍 VS 曹操軍
4 合肥の戦い（ガッピノタタカイ）	呉軍 VS 魏軍
5 樊城の戦い（ハンジョウノタタカイ）	連合軍 VS 蜀軍
6 夷陵の戦い（イリョウノタタカイ）	呉軍 VS 蜀軍
7 南蛮夷平定戦（ナンバンイヘイテイセン）	呉軍 VS 南蛮軍



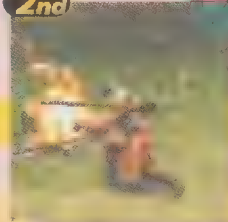
SON-SAKU

孫策 体術を駆使して敵を葬れ

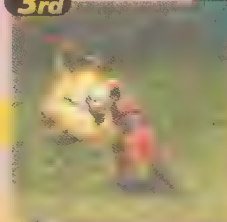
通常攻撃



1st 棍を左から右に振る。すばやく、敵にガードされにくい。

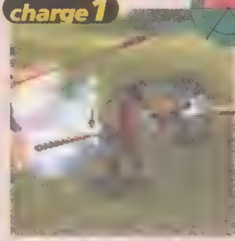


2nd 通常攻撃１と逆方向から振る。１が当たれば連続で命中する。

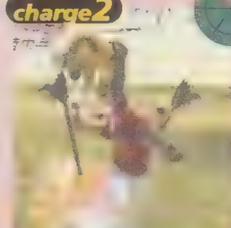


3rd 正面に棍を突き出す。範囲が狭く、外すこともある。

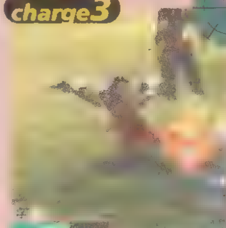
チャージ攻撃



charge1 前転して敵を弾き飛ばす。出した直後にスキがある。



charge2 トンボ返りで敵を浮かせる。範囲か正面のみで外しやすい。



charge3 前に大きく突進する。敵との出会い頭に使おう。

無双乱舞

前方に対して右、左と振り攻撃を出す。最後は空に舞い上がり、回転しながら周囲の敵をなぎ払う。最初の攻撃は範囲が狭いので、有名武将に大ダメージを与えたい場合は、攻撃を加えた敵の動きを追って軌道修正する必要がある。



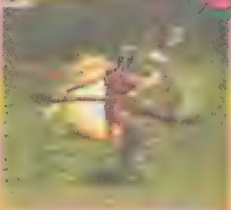
真・無双乱舞

最初と最後のアクションは無双乱舞と同様。ただ、途中で敵を何度も殴りつける動きが入る。これでより多くのダメージを与えるようになった。また、炎をまとって攻撃範囲が広がったため、包囲されたときに使うと敵を一掃できる。



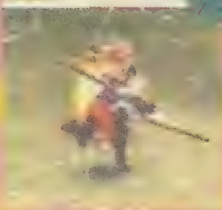
孫策は通常攻撃、チャージ攻撃ともにスキが少なく、包囲されない限りそのスピードで敵を一蹴することができる。たとえ有名武将が相手であっても、通常攻撃のくり返しで十分押すことが可能だ。ただし、囲まれた場合は、無双乱舞で脱出しよう。

4th



左後方からの回し蹴り。全方向攻撃だがリーチが短い。

5th



棍を後方から前方にむかって振りかぶる。リーチは短め

6th



前方に対しての飛び蹴り。攻撃範囲は真正面のみ。

charge4



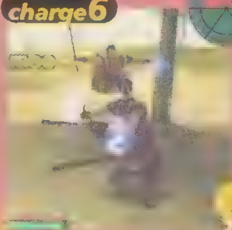
回転攻撃で敵を弾き飛ばす。スキが少なく包囲突破に便利。

charge5



チャージ2と同様の浮かし攻撃。スキは大きくなっている。

charge6



×7

正面の敵を殴り、弾き飛ばす。ボタン連打で追加攻撃が可能。

ダッシュ攻撃



回し蹴りで敵を一蹴する。敵集団との出会い頭に使うと多くの敵を弾き飛ばせる。

チャージドライブ



浮かせた敵を空中で踏みつける。攻撃力は低めだが、敵と離れたくないときに使う。

ジャンプ攻撃



全方位に攻撃できる回し蹴り。無双乱舞が使えないときの包囲突破に有効だ。

騎乗攻撃



棍を左右に振る。ただ、孫策は騎乗防御力が低いので、移動は徒歩の方がオススメ。

呉

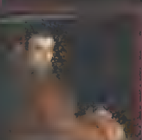
孫権／仲謀

初代呉帝となった碧眼児

SON-KEN/CHUUBOU



孫家に刃向かう者よ、斬り捨ててくれる！





貴様らっ、邪魔だぁ！



PROFILE

兄、孫策とともに早くから大器の人物と評判が高く、仇敵である曹操をして「子をもつなら孫権のような者が欲しい」と言わしめた。人材を使うことが上手く、内政では張昭や張紘、軍事では周瑜や魯粛などの人物の才能を発揮させ、呉の最盛期を築き上げる。

装備武器

多少リーチが短いのが気になるが、スキも少なく攻撃力も平均以上。扱いやすい武器といえるだろう。

ユニーク武器の真王狼剣は、無双ゲージと無双増加量を同時に強化してくれるので、これを装備したら無双乱舞を中心とした戦法を組み立てたい。単独で敵集団を撃破することも難しくないだろう



将剣 ショウケン	将明剣 ショウメイケン	王狼剣 オウロウケン	真王狼剣
基本攻撃力：+17	基本攻撃力：+32	基本攻撃力：+42	基本攻撃力：+42
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

総じて防御力が高く、攻撃力、移動速度も十分にある。目立った弱点は、騎乗攻撃と弓攻撃が低めなことぐらい。ある程度は単独で行動することも可能で、敵陣深く入り込み、拠点兵長や有名武将を倒し、士気をうまくコントロールしよう。

無双ゲージが大きい点も見逃せない。長時間にわたって無双乱舞をくり出せるので、敵に包囲されたときも難なく脱出できる。



後方へのリーチが非常に長い真・無双乱舞。敵集団の中心で発動させるとかなり強力だ。

無双モードのステージ

1. 赤壁の戦い　連合軍 VS 曹操軍
2. 山賊討伐戦　呉軍 VS 山賊
3. 合肥の戦い　呉軍 VS 魏軍
4. 夷陵の戦い　呉軍 VS 蜀軍
5. 石亭謀略戦　呉軍 VS 魏軍
6. 南蛮夷平定戦　呉軍 VS 南蛮軍
7. 合肥新城包囲戦　呉軍 VS 魏軍



SON-KEN

孫権 真・無双乱舞で逆境を撃破せよ

通常攻撃



左後ろから前方へ斬り上げるすばやい一撃。スキが少ない。

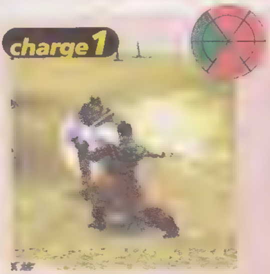


通常攻撃１と逆の動きで、敵に斬りつける。

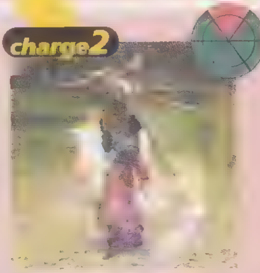


左から右へ剣を振い、前面の敵をなぎ払う。

チャージ攻撃



後方から右回りに大きく剣を振り、全方向を攻撃する。



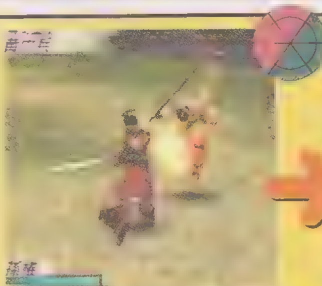
剣を振り上げて、前方の敵を軽く浮かせる。



すばやく前方に踏み込んで、居合のように切りつける。

無双乱舞

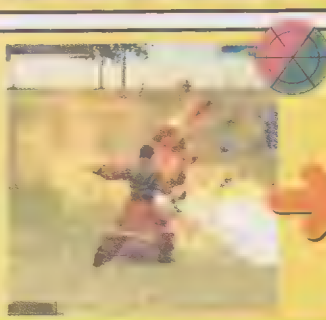
歩きながら左右に剣を振る。まっすぐ前進するので、特定の敵を狙いやすい利点がある。攻撃後に多少スキができるので、敵に後方を突かれないようにうまく移動させよう。最後の一撃には、敵を弾き飛ばす効果がある。

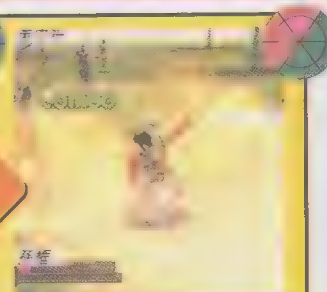




真・無双乱舞

無双乱舞の後半に、長大なリーチの全方向攻撃が加わった技。大勢の敵を一度に攻撃でき、最後の一撃で敵を弾き飛ばせる。乱戦状態なら、積極的に使っていこう。前方への攻撃力が高く、有名武将との一騎討ちにも有効だ。





孫権の技は、大半がクセのない動きのため、とても使いやすい。とくに、一連の通常攻撃はスキが少なく攻撃範囲も広い。

チャージ攻撃は囲まれそうになったときに使い、普段は通常攻撃を中心に戦おう。包囲からの脱出には、無双乱舞が便利だ。

4th



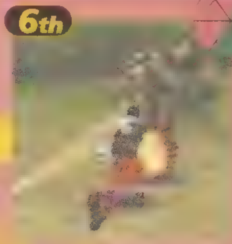
右後方から左へ斬り上げる。スキが少なく使いやすい。

5th



通常攻撃３と同じ動きで、より大きいダメージを与える。

6th



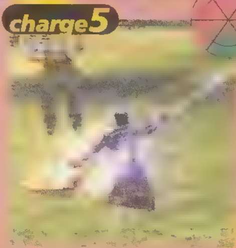
右上から切り下ろす。多少スキがあるので注意。

charge4



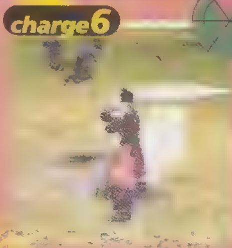
弾き飛ばし効果のある全方向への攻撃。スキが大きい。

charge5



広範囲に当たるが、スキが大きい。敵を高く浮かせる。

charge6



剣を左に振って、円盤状の衝撃波を前方に飛ばす。

ダッシュ攻撃



前方に踏み込んで剣を振り、敵を弾き飛ばす。なるべく敵をひきつけて出そう。

チャージドライブ



空中で剣を右に斬り下ろし、敵を地面に叩きつける。攻撃範囲は狭い。

ジャンプ攻撃



縦に剣を振り下ろす。剣を下に向けたままなので、着地直前まで攻撃が有効。

騎乗攻撃



左右交互に剣を振る。剣先からの残像で、攻撃範囲が広がっている。

他

張角

後漢に大乱を招いた妖術師

CHOU-KAKU

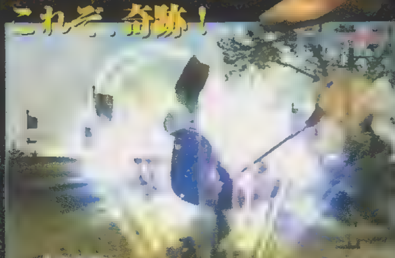
蒼天すでに死す、黄天まさに立つべし！







これぞ、奇跡！



PROFILE

南華老仙から「太平要術」という書物を授けられ、貧者の病気を治した慈愛の人。多くの人々が彼を慕って集まったという。しかし、どこで歯車が狂ったのか、弟の張宝、張梁とともに民衆を率いて反乱を起こす。この乱は黄巾の乱と呼ばれ、漢王室をゆるがした。



装備武器

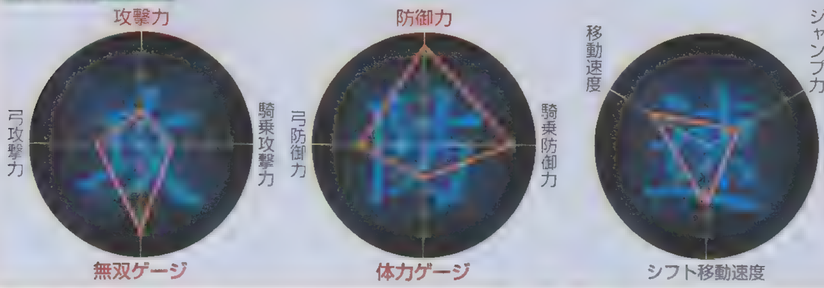
張角の武器は攻撃力、リーチともに貧弱で、通常攻撃だけだと苦しい戦いを強いられる。だが、チャージ攻撃は攻撃範囲の広いものが多い。

ユニーク武器の轟火神杖は無双ゲージと攻撃力、そして攻撃範囲を強化するさらにチャージ4と6に加え、チャージ5でも敵を炎上させられる。



大杖	幻杖	火神杖 カシンジョウ	轟火神杖 ゴウカシンジョウ
基本攻撃力：＋13	基本攻撃力：＋28	基本攻撃力：＋37	基本攻撃力：＋37
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

攻撃力が低く、装備武器の攻撃範囲も狭い。また、防御力は高いが体力ゲージがかなり低いため、敵から連続攻撃を食らうと大ダメージを受ける。

敵の集団の中で行動するよりも、自軍の兵士たちが多く集まっている場所を主戦場にするよう心がけよう。密集地帯から少し距離を置いた場所を選び、チャージ4で攻撃するのが効果的だ。



チャージ4の攻撃範囲はチャージ6よりも短い。攻撃の間合いはしっかり見極めよう

極秘情報

ユニーク武器を手に入れろ！

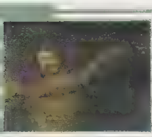
各武将に用意されたの最強装備・ユニーク武器は、難易度を「難しい」に設定しないと入手できないことが多く、入手条件も難しい。

「三国志演義」などでの、各武将の活躍にヒントが隠されているかも……？



みごと条件を満たすと、「輸送部隊が出現」などの特殊なメッセージが表示される。

蜀の巻
魏の巻
呉の巻
他勢力



CHOU-KAKU

張角　火炎地獄で敵を焼き払え

通常攻撃



杖で１回転。スピードは早いが、リーチが短い。

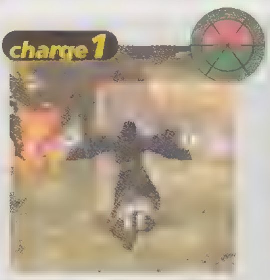


前方への短い突き。スキは小さいが外れることもある。

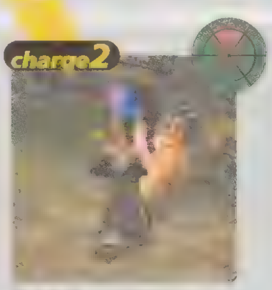


左下から右上へ杖で敵を払う。馬上の敵も叩き落とせる。

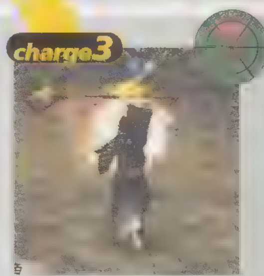
チャージ攻撃



最初は前方、続いて左右同時に攻撃し、敵を弾き飛ばす



後ろを向いて杖を突き上げ、攻撃を受けた敵を浮かせる



杖を正面下から上に飛ばす。飛ぶ杖は２度命中する。

無双乱舞

最初に火炎弾を４発発射し、続けて左右への火炎放射で敵をなぎ払う。後半の火炎放射は左右の敵だけではなく、騎乗中の敵を叩き落とすことができる。後方に攻撃はできないので、少し敵から距離を置いて発動させるのがベスト。

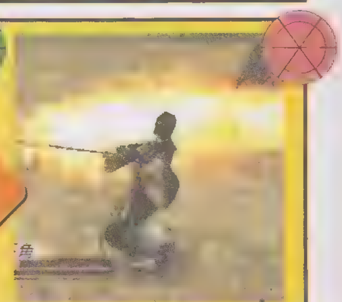




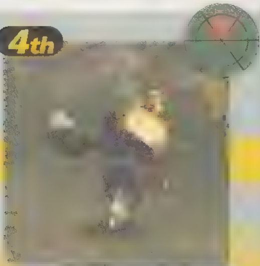
真・無双乱舞

火炎弾は通常の無双乱舞と同じ４発発射だが、火炎放射が一回転するようになった。威力も強くなったため、敵に包囲されたときの切り札として役立つだろう。ただし、無双乱舞終了直後はスキができるので、すぐに逃げるように。





張角の攻撃は武将との個人戦よりも、兵士の集団を相手するときに効果を発揮する。特に火炎放射を放つチャージ4はスキが小さく威力も大きいので、攻撃の主力にするといい。ただし、後方の敵には火炎放射が当たらないので、その点は注意しよう。



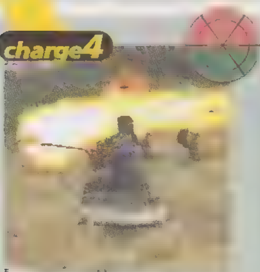
正面に振り下ろす。通常攻撃2と同じくらい当たりにくい。



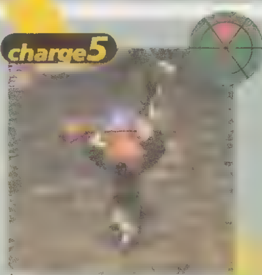
正面に振り下ろす。通常4と動きも威力もほぼ同じ。



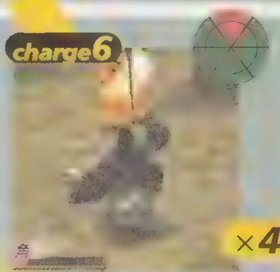
敵を弾き飛ばす回転攻撃。ただし、左後方が死角となる。



左右に火炎放射。敵の大軍をなぎ払える攻撃の主力だ。



正面の敵を大きく浮かせる。攻撃前のスキは小さい。

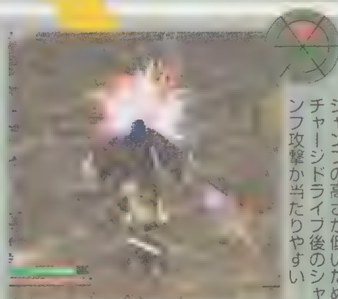


遠距離まで届く火炎弾を発射。最大4発まで撃てる。

ダッシュ攻撃


正面ならびに左右が攻撃範囲。攻撃を受けると、敵は弾け飛ぶ。

チャージドライブ


ジャンプの高さが低いため、チャージドライブ後のジャンプ攻撃が当たりやすい。

ジャンプ攻撃



正面下に向かって杖を飛ばす。リーチが長く、馬上の敵を落としやすい。

騎乗攻撃

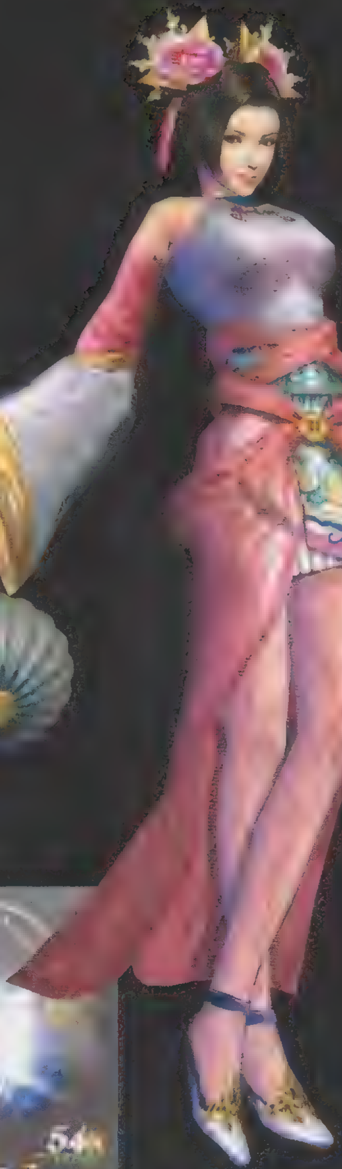


基本は左右への振りだが、チャージ攻撃のときは右方向に攻撃が集中する。

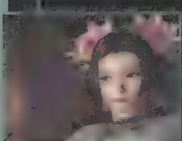
貂蝉

美しくもはかない傾国の花

CHOU-SEN



これも運命・・・どうかお覚悟を







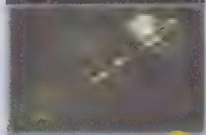
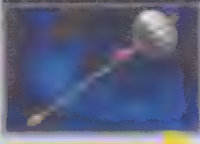
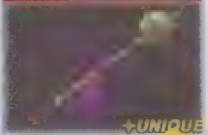
究極の舞をご覧に入れましょう

PROFILE

司徒王允の養女で、美貌のみならず、舞踊に優れていた。漢王室を私欲のために操る董卓を滅ぼすため、呂布を誘惑し、2人の仲を裂く役目をかってでた。董卓滅亡後は呂布の側室となり、彼が曹操により処刑されるまで、そのかたわらにあったという。

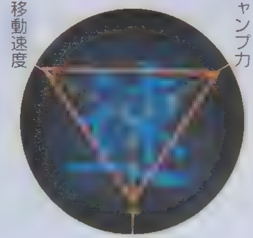
貂蝉の使用する武器は、両手で使用する１対の錘だ。錘は攻撃力が弱く、リーチも短いので、敵との戦いは否応なしに近接戦になる。

ユニーク武器の金麗玉錘は、無双ゲージ・防御・運・攻撃範囲・無双増加量をまとめて強化することができる。これなら、無双乱舞の連続発動も簡単だ。

双錘 ソウスイ	芙蓉錘 フヨウスイ	麗玉錘 レイギョクスイ	金麗玉錘 キンレイギョクスイ
			 ✦UNIQUE
基本攻撃力：＋14	基本攻撃力：＋28	基本攻撃力：＋40	基本攻撃力：＋40
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回







貂蝉の強みは通常攻撃とチャージ攻撃の動きが早く、攻撃のスキが小さいところ。攻撃力の低さはスピードで補い、敵に錘の連打を浴びせよう。弱点は体力ゲージが低く、敵の集中攻撃に弱いことだ。防御力は高いが、それでも安心はできない。

移動速度は速いので、敵が群がったら安全圏まで逃げよう。囲まれたら、無双乱舞で突破口を作るように。



有名武将と戦うときは相手を遠くへ弾き飛ばし、敵の集団から孤立させてからにしよう。

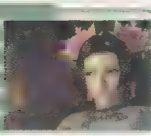
業炎で敵を焼き尽くせ

真・無双乱舞を使ったり、一部のアイテムを装備すると、敵を炎上させる「炎」効果を持つ攻撃をくり出せる

「炎」効果で炎上した敵は、炎が消えるまで、少しずつダメージを受け続ける。ときには、そのまま倒れてしまうのだ。



装備アイテムの「浄炎火矢」を使えば、火矢を放つことで敵を炎上させられる。



CHOU-SEN

貂蝉 連続攻撃で敵を確実に討て

通常攻撃

1st



すばやく錘を振る。馬上の敵も落としやすい。

2nd



前後同時に攻撃。正面の敵は通常攻撃1と連続で当てたい。

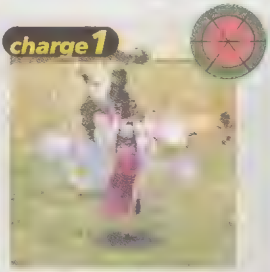
3rd



左回りの1回転。リーチが短く、接近戦向き。

チャージ攻撃

charge1



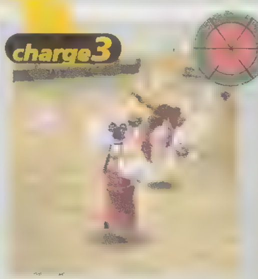
周囲の敵を弾き飛ばせるが、スキが大きいのが難点。

charge2



敵を浮かせる。浮いた敵へ連続攻撃を決めよう。

charge3



1回転して周囲の敵を攻撃する。スキは少なめだ。

無双乱舞

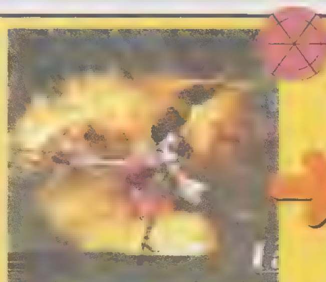
右斜めに傾きながら蹴りを連続でくり出し、最後は錘で正面と左右の敵を攻撃する。蹴りを出している間は貂蝉を動かすことができるので、敵のいる場所へ方向修正をしよう。なお、攻撃が命中した敵を気絶させることができる。

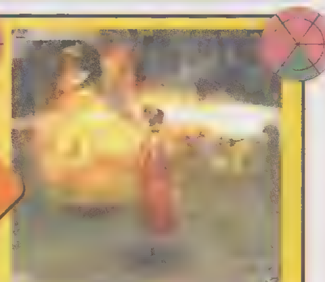




真・無双乱舞

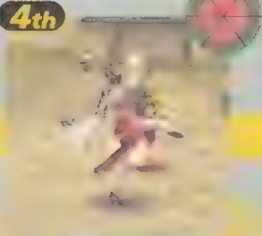
蹴りと錘の攻撃に加え、中盤に連続する回転攻撃が加わった。どの攻撃もリーチが長くなり、しかも敵は炎上しながら弾け飛ぶようになる。敵を倒す決め手としてはもちろん、包囲から脱出する際の切り札にもなるだろう。





通常攻撃もチャージ攻撃もスキが小さいため、敵ひとりへの連続攻撃がしやすい。ただし、どの攻撃もリーチに乏しいので、敵集団の中では戦いづらい。狙った敵を、通常攻撃6やチャージ4で遠くに弾き飛ばし、1対1で戦うようにしよう。

4th



大きく踏み込むことで、リーチを補った回し蹴り。

5th



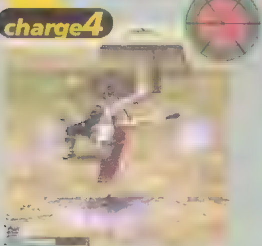
水平1回転。スキがないに等しく、とても使いやすい。

6th



周囲の敵を強く弾き飛ばす。敵の包囲を崩すのに有効。

charge4



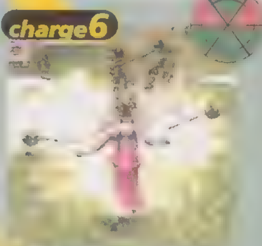
錘の1回転に続き、まわし蹴りで敵を遠くに飛ばす。

charge5



チャージドライフと併用し、錘の連打を叩き込もう。

charge6



左右の斜め前方に気弾を撃つ。当たりにくいのが難点。

ダッシュ攻撃



敵を気絶させる効果がある。攻撃範囲が狭いので、狙いは正確に。

チャージドライブ



最大3発まで攻撃可能。攻撃力が成長すれば、攻撃の決め手になるだろう。

ジャンプ攻撃



正面向きで錘を上から振るう。リーチが短いため、馬上の敵は落としにくい。

騎乗攻撃



左右に錘を振る。チャージ攻撃はスキが大きいが、敵を弾き飛ばせる。

極悪最強のアウトロー

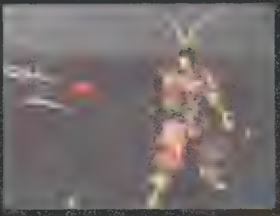
RYO-HU/HOUSEN

呂布/奉先



俺の前に立ち塞がるなど、百年早いわ!

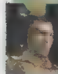






PROFILE

比類なき武芸の技を誇る三国志中最強の武人。一騎討ちにおいては1度も引けを取らず、人中の呂布、馬中の赤兎と賞賛された。虎牢関の戦いでは、張飛、関羽、劉備の3人と同時に渡り合った超人。すぐに人を裏切る性格で、養父として仕えた丁原、董卓を殺害した。

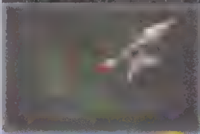


装備武器

戟系の武器は、槍系の武器と並ぶリーチの長さを誇る。攻撃力の高い呂布が持てば、体力の少ない一般兵なら一振りで倒れるだろう。

ユニーク武器の無双方天戟はジャンプ力・無双ゲージ・体力ゲージ・攻撃力・防御力をまとめて強化し、チャージドライブに「雷」効果を加えることができる。

長柄刀 チガエトウ



基本攻撃力：+15
連続攻撃数：4回

方天戟 ホウテンゲキ



基本攻撃力：+30
連続攻撃数：5回

方天画戟 ホウテンガゲキ



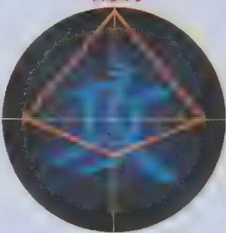
基本攻撃力：+50
連続攻撃数：6回

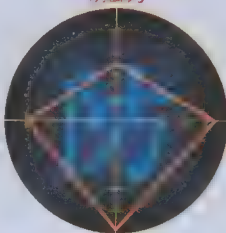
無双方天戟 ムソウホウテンゲキ

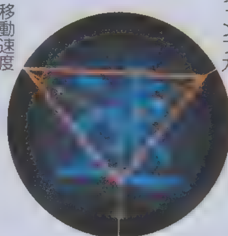


基本攻撃力：+50
連続攻撃数：6回

初期能力値







総評

最高の攻撃力と体力を誇り、移動速度もトップクラス。能力値の面から見た呂布は、まさに最強の武将だ。弓攻撃力も高く、距離も相手も選ばない。各戦線のピンチを救う、敵有名武将を徹底して狙うなど、好きなスタイルで戦えるのだ。

防御力だけは普通の値だが、騎馬防御力が高いため、馬に乗ればカバーできる。戦場ではまず馬を探そう。



攻撃の途中にスキはあるのだが、圧倒的なパワーがそれを感じさせない。

攻略㊙情報

雷光一閃で敵を殲滅

激・無双乱舞を使ったり、一部の装備武器を使うと、敵を感電させる「雷」効果を持つ攻撃をくり出せる。

感電した敵は地面に倒れるが、そのとき周囲の地面に電撃が走り、一帯の敵にもダメージを与えるのだ。



地面の電撃は波紋のように広がり、周囲の敵をまとめてダウンさせる。



RYO-HU

呂布　力にまかせてなぎ払え

通常攻撃

1st



右斜め上からの振り下ろし。リーチはかなり長い。

2nd



左から水平斬り。通常攻撃1から連続でつながりやすい。

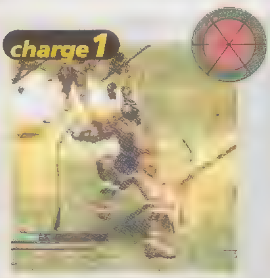
3rd



戟による正面斬り。攻撃範囲はかなり狭い。

チャージ攻撃

charge1



右足による地響きで、周囲の敵を弾き飛ばす。

charge2



戟の柄で敵を浮かせる　スキはやや大きい。

charge3



正面へのショルダータックルで、敵を気絶させる。

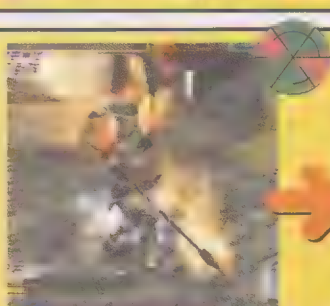
無双乱舞

回転しつつ、左斜め上から戟を何回か振り回す。さらに、正面から振り下ろすようにとどめの一撃を加える。基本的に、1対1での戦いに向いた無双乱舞だが、回転しているときに呂布を移動させることで、全方向攻撃が可能になる。



真・無双乱舞

通常の無双乱舞にチャージ6のような戟の左右振り回しと地響きが加わった。しかも、どの攻撃も敵を炎上させるので、威力もかなり強化されている。敵に包囲されたときでも、有名武将との一騎討ちでも使える、万能型の技だ。





一般兵が相手のときは、通常攻撃の連打だけで十分。全方位攻撃のできるチャージ１や６を加えると、さらに多くの敵兵を倒せるだろう。有名武将と戦うときは、チャージ３で気絶させてから、無双乱舞やチャージ６で連続攻撃しよう。

4th



攻撃パターンは通常攻撃２と同じ。包囲時に有効だ。

5th



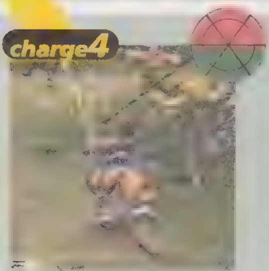
頭上で戟を１回転させる。高低差のある地形で使える

6th



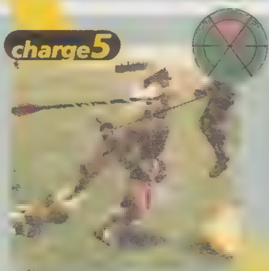
前方180°の敵をまとめて遠くに弾き飛ばす、必殺の一撃。

charge4



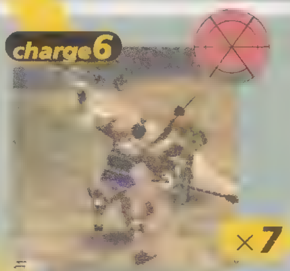
敵を遠くに弾き飛ばす。強力だがスキが大きめ。

charge5



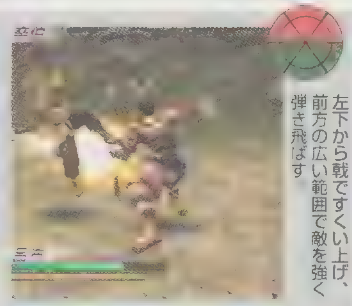
敵を高く浮かせる。相手のガードを崩しやすい。

charge6



戟を左右に最大６回振り回し、最後は地響きを１発決める。

ダッシュ攻撃



左下から戟ですくい上げ、前方の広い範囲で敵を強く弾き飛ばす

チャージドライブ



頭上からの一撃。チャージドライブ後に、さらに一発攻撃できることも。

ジャンプ攻撃



左斜め上からの一回転。馬上の敵を落とすときや、敵中に飛び込むときに使おう。

騎乗攻撃



左右に戟を振るう。リーチは長く、呂布の騎乗攻撃力も高い。

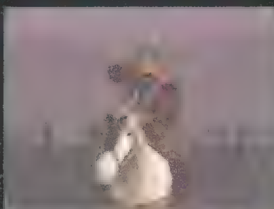
暴虐の限りを尽くした群雄

董卓/仲穎

TOU-TAKU/CHUUEI



誰じゃ、わしに逆らうという愚か者は!



皆殺しじゃあーっ





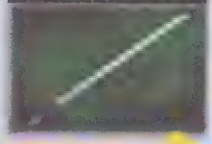
PROFILE

武芸、謀の才に抜きん出ていて、西涼の異民族を従え力を蓄えた。宦官と武官の抗争で荒れた洛陽に乗り込み政権を奪い、自ら皇帝の位につこうとする。このため袁紹ら諸侯の討伐を受ける。性格は残忍で強欲、古の暴君、桀王、紂王に比べられた。

董卓の武器は片手で持つ将剣だ。リーチが短いため、接近戦が攻撃の主体になるが、大星剣を装備すれば、多少リーチは伸びる。

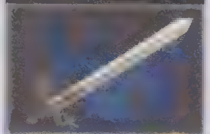
ユニーク武器の真大星剣は、体力・防御力・攻撃範囲をまとめて強化してくれる。さらに、チャージドライブで敵を感電させることができるのだ。

将剣 ショウケン



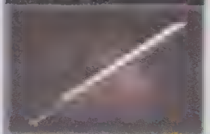
基本攻撃力：＋17
連続攻撃数：4回

将明剣 ショウメイケン



基本攻撃力：＋42
連続攻撃数：5回

大星剣 ダイセイケン

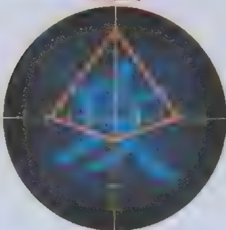


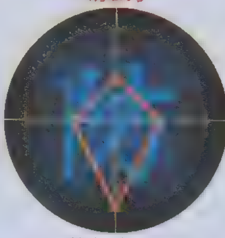
基本攻撃力：＋41
連続攻撃数：6回

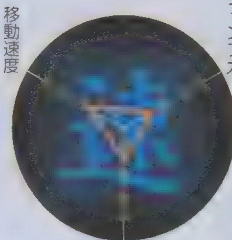
真大星剣 シンダイセイケン



基本攻撃力：＋41
連続攻撃数：6回







攻撃力と体力が高く、無双ゲージがたまりやすいのが董卓の強み。攻撃のリーチは短いが、全方向攻撃のできる無双乱舞を駆使すれば、1対1でも集団戦でも活躍できるだろう。移動速度は遅いので、敵味方の主力が激突する戦場の中心で戦うといい。

弱点は防御力と弓防御力の低さ。とくに弓攻撃には要注意。弓兵を発見したら、真っ先にこれを倒すよう心がけよう。



無双ゲージが短い分、ゲージが貯まりやすいので、無双乱舞をどんどん使っていこう。

㊙

一撃必殺・斬撃の威力

一部のユニーク武器が持つ、もっとも恐ろしい効果が「斬」効果だ。この属性を持つ攻撃が当たると、一般兵なら一撃で体力が0となり、有名武将でも現在の体力の25%を失ってしまう。どれほど防御力が高くても、この効果からは逃れられない。



紫色の光に触れた敵は、その場で倒れてしまう。有名武将でもダウンするのだ。

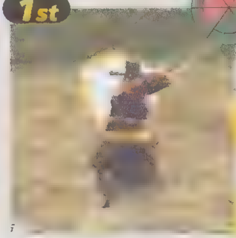


TOU-TAKU

董卓 無双乱舞を連発せよ

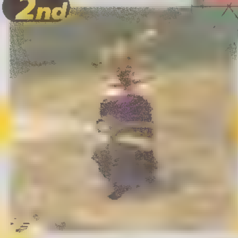
通常攻撃

1st



左下から右上へ剣を振るう。左後方の敵にも当たる。

2nd



右から剣を振る。スキや威力は通常攻撃1とほぼ同じ。

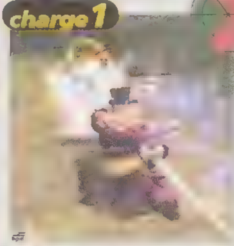
3rd



水平斬り。通常攻撃1から3まではどれもスキが小さい。

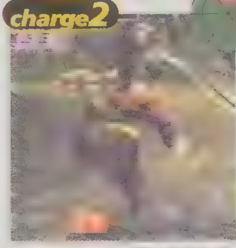
チャージ攻撃

charge1



敵を弾き飛ばす。後方の敵にも攻撃が当たる。

charge2



ジャンプしつつ剣を振る。連続攻撃の基点にするとよい。

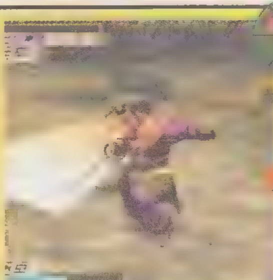
charge3



水平斬りなので、複数の敵を気絶させることができる。

無双乱舞

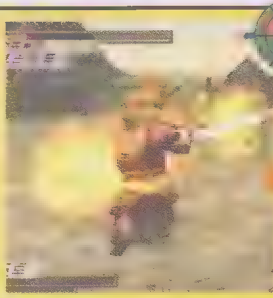
剣で前方を何回もなぎ払い、最後にジャンプして全身で地響きを起こす。地響きは全方向への攻撃となり、なおかつ敵を弾き飛ばすことができる。敵の大軍に取り囲まれたときは、この無双乱舞を放ち、周りの敵を散らしてしまおう。

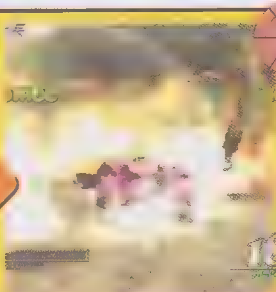




真・無双乱舞

剣から火を噴き出し、敵を炎上させつつなぎ払う。さらに、最後の地響きにも「炎」効果が追加された。剣による攻撃が通常の無双乱舞よりも増えたため、正面と左右の敵に大打撃を与えられる。有名武将へのとどめに適している。





董卓は無双ゲージが貯まるまでの時間が他の武将よりも短い。そのため、一度無双乱舞が終了しても、またすぐに発動することができる。とくに敵の大集団が相手のときは、通常攻撃の連打から無双乱舞という攻撃パターンをくり返すのが有効だ。

4th



右下から上への攻撃。通常攻撃1よりもリーチが伸びる。

5th



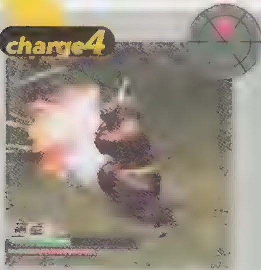
水平斬り。攻撃範囲が広く、当たりやすい。

6th



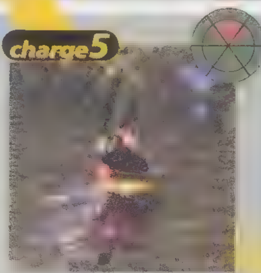
強烈な正面突き。命中すれば、敵を遠くまで弾き飛ばせる。

charge4



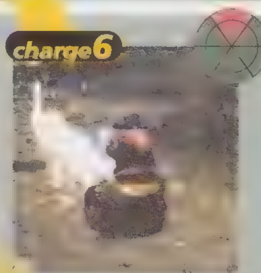
背中ごしに敵を弾き飛ばす。正面の敵にしか命中しない。

charge5



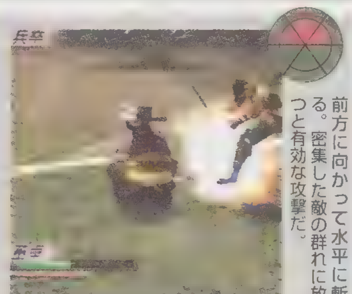
チャージ2よりもスキが少なく、かつ威力が高い。

charge6



前方へ衝撃波を放つ。威力は高いが技の前のスキも大きい。

ダッシュ攻撃



前方に向かって水平に斬る。密集した敵の群れに放つと有効な攻撃だ。

チャージドライブ



左上から剣を一振りし敵を叩きつける。真大星剣なら雷撃効果もある。

ジャンプ攻撃



正面から剣を振り下ろす。馬上の敵に当てるタイミングはやや難しい。

騎乗攻撃



左右への攻撃。剣でありながら、リーチの長さは槍や戟にも負けない。

他

曹操と覇を競った名門の御曹子

袁紹／本初

EN-SHOU/HONSHO



控えよ！讃えよ！私が袁紹である！







私の前から失せろっ！

PROFILE

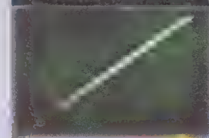
４代に渡り三公（漢の最高役職）の位に就く人物を出した名門の出身で曹操の旧友。早くから政界で活躍し、反董卓連合の旗頭を務めるなど、他の群雄から一目おかれていた。冀州などの河北４州を支配下に収め、一大勢力を築き曹操と天下を争った。

[illegible]

袁紹の武器は片手で使う将剣だ。将明剣まではリーチが短く、敵にかなり接近する必要があるが、覇道剣になるとリーチが伸び、多少間合いが離れている敵も攻撃できるようになる。

ユニーク武器の真覇道剣は、ジャンプ力・無双ゲージ・防御力・弓攻撃力・騎乗攻撃力を高める効果がある。

将剣 ショウケン



基本攻撃力：＋17
連続攻撃数：4回

将明剣 ショウメイケン



基本攻撃力：＋32
連続攻撃数：5回

覇道剣 ハドウケン



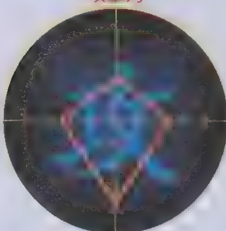
基本攻撃力：＋44
連続攻撃数：6回

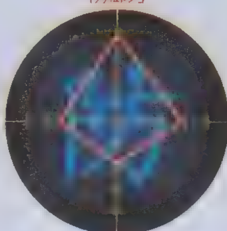
真覇道剣 シンハドウケン

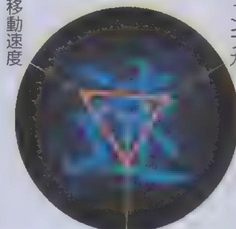


基本攻撃力：＋44
連続攻撃数：6回

[illegible]

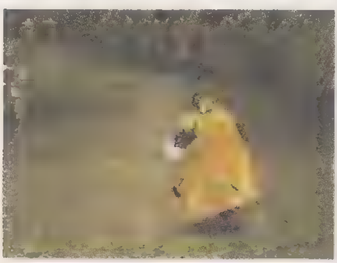






[illegible]

防御力が高いため、多少の攻撃を受けても平気そうにみえるが、体力が低いのでガードはしっかり固めよう。また、弓防御が意外に低いため、敵弓兵の射撃を受けると苦しい戦いになる。弓攻撃を受けたら、弓兵の位置をすぐに確認し、急いでこれを撃破すること。無双ゲージが比較的大きいので、ここぞという所で無双乱舞を駆使して活路を開こう。



弓兵に近づくときは、ジグザグに走り矢をかわそう。ジャンプのくり返しは効果が薄い。

[illegible] ㊙ [illegible]

名馬は人を選ぶ

馬にも能力の違いがあり、能力の高い馬は移動スピードが速く、頑強な敵武将ですら跳ね飛ばせる。ただし、能力の高い馬に乗るためには、武将の階級が高くなければならない。普通の馬は16、強い馬なら11、的盧は6、赤兎馬は1の階級が必要だ。



象に乗るためには6以上の階級が必要。なお、「皇帝鎧」は象には効果がない。



EN-SHOU

袁紹

群がる敵は弾き飛ばせ

通常攻撃

1st



左から右上へ剣を振り上げる。馬上の敵を落とせる。

2nd



右から左下に剣を振り下ろす。通常攻撃１よりスキが減った。

3rd



左から右へ剣をなぎ払う。右への攻撃範囲が少し広い。

チャージ攻撃

charge1



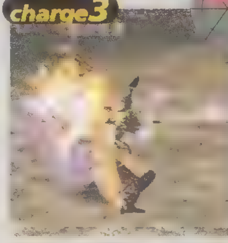
回転斬りで敵を弾き飛ばす。スキは比較的小さい。

charge2



攻撃範囲が狭いため、１対１の状況でのみ使おう。

charge3



左からの水平斬り。前方の敵をまとめて攻撃できる。

無双乱舞

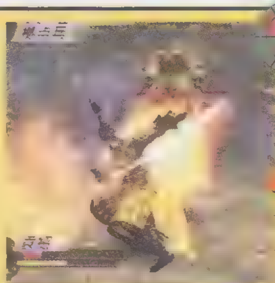
剣を左右に往復するようになぎ払い、最後は右上からの袈裟斬りをくり出す。集団戦にも十分使えるが、より効果的なのは、有名武将との一騎討ちのときだ。武将の位置を確認し、最後の一撃まで当たるよう動くといい。

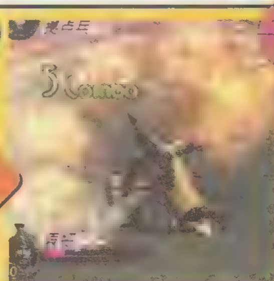




真・無双乱舞

最初のなぎ払いと最後の袈裟斬りの間に、回転する攻撃が加わった。この攻撃のリーチはかなり長く、本来の間合いより遠い敵への攻撃もできる。さらに、「炎」効果によるダメージも大きい。ピンチになったらすぐに発動しよう。





袁紹の攻撃範囲は前方へものが多い。1対1の戦いなら十分戦えるが、敵に囲まれると後ろからダメージを受けやすい。

敵の集団に囲まれたときは、スキの少ないチャージ6で敵を弾き飛ばすか、無双乱舞で包囲を突破しよう。

4th



右下から左上へ振り上げる。右後方へも攻撃可能だ。

5th



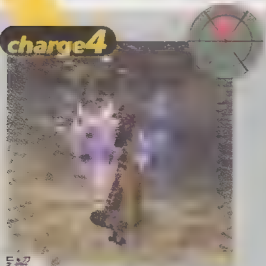
威力のわりにスキが少なめ。使いやすい水平斬りだ。

6th



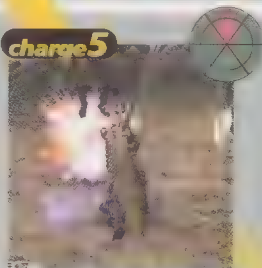
左後方の敵も攻撃できるため、包囲されたときに有効だ。

charge4



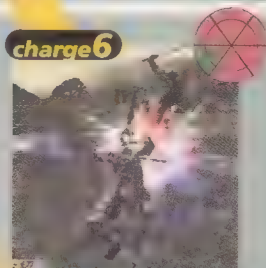
正面への一撃で、敵は大きく弾け飛ぶ。スキは小さめ。

charge5



チャージ2同様攻撃範囲が狭い。一騎討ち用の技。

charge6



右からの大斬りと衝撃波で、敵を遠くに弾き飛ばす。

ダッシュ攻撃



大きく踏み込み、剣でなぎ払う。攻撃を受けた敵は弾け飛ぶ。

チャージドライブ



剣で敵を叩き落す。空中にいるときは敵のジャンプ攻撃に要注意すること。

ジャンプ攻撃



剣の振り下ろし。馬上の敵には、正面よりも右側から攻撃する方が当たりやすい。

騎乗攻撃



左右に剣を振るい、敵を攻撃する。剣の残像のため、リーチはかなり長い。

強情なる南蛮の大王

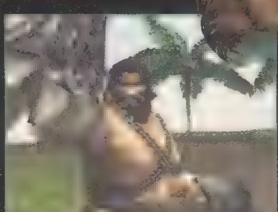
MOU-KAKU

孟獲



このわしに
潰されてぇか！





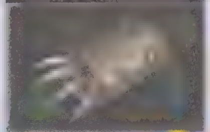
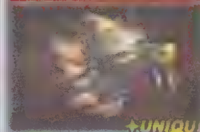


PROFILE

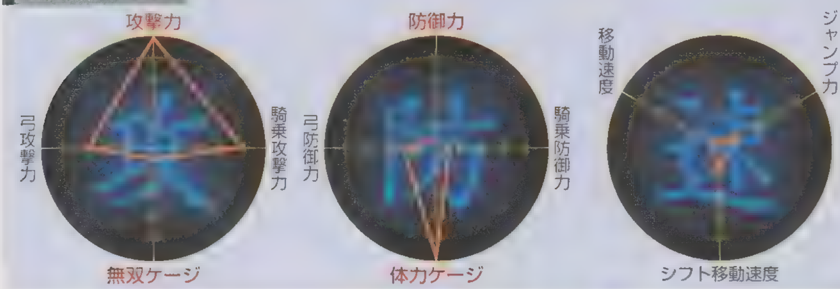
南蛮の王。曹丕から爵位を賜り、蜀攻略の一翼を担う。この戦いで敗戦を重ねるも、象を操る木鹿大王、矢を通さない籐甲鎧を身につけた部隊を率いる兀突骨らを頼り、抵抗を続ける。が、すべての抵抗が無駄に終ると、諸葛亮に心服し再び背くことはなかった。

孟獲の武器は、両手にはめた、爪のついた拳だ。攻撃力は高いが、チャージ3以外はリーチが短いので、できるだけ敵に接近する必要がある。

ユニーク武器の百獣王は、体力・攻撃力・騎上攻撃・騎上防御を強化する。また、チャージ6には「炎」効果が追加されるのだ。

蛮拳 バンケン	玄甲拳 ゲンコウケン	獣王 ジュウオウ	百獣王 ヒャクジュウオウ
			 ✦UNIQUE
基本攻撃力：＋19	基本攻撃力：＋34	基本攻撃力：＋48	基本攻撃力：＋48
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

攻撃力と体力の高さは、あの呂布にもひけを取らない。無双ゲージが短い分、無双乱舞がすぐ使えるようになるので、一般兵との乱戦では大暴れができる。ただし、防御関係の能力値がかなり低く、一度攻撃を受けると打たれ弱さが露呈してしまう。しかも、移動速度は全武将中で最低クラスなので、突出した行動は禁物だ。できるだけ自軍の主力部隊と行動をともにしよう。



馬があれば、足の遅さは解消される。どんな馬も乗れる装備アイテム「皇帝鐙」が欲しい。

象の能力やいかに？

南蛮の武将たちが乗る象は、移動速度こそ遅いものの、敵を跳ね飛ばす力は赤兎馬以上だ。また、象特有の通常攻撃やチャージ攻撃などを使うこともできる。

武将の位置が高いため、敵の攻撃を受けにくいのも大きな魅力だ。



無双乱舞を使うと、鼻で敵を蹴散らしながら突進。最後に地響きを起こす。





MOU-KAKU
孟獲 大地の震動で敵を倒せ

通常攻撃

1st



左手を振りかぶり、敵を殴る。左後方の敵にも攻撃ができる。

2nd



右から大振りして敵を殴る。右後方も攻撃範囲だ。

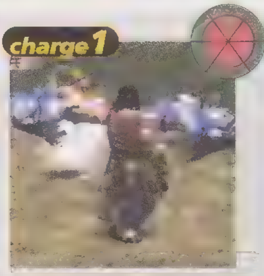
3rd



左からアッパー気味に拳を打つ。馬上の敵も落とせる。

チャージ攻撃

charge1



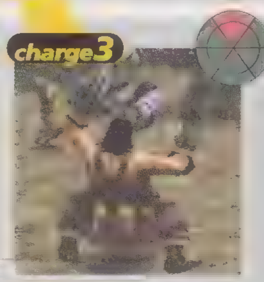
腕を広げて回転、周囲の敵を弾き飛ばす。リーチは短い。

charge2



右からのアッパーで、敵を浮かせる。スキは大きめだ。

charge3



蛮拳を前方に放つ。放った蛮拳は手に戻る。

無双乱舞

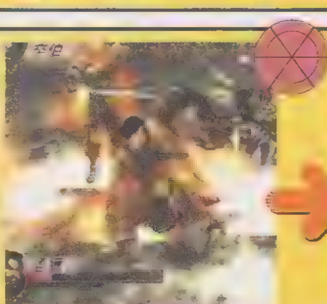
両手で交互に大地を殴り、地響きで敵を浮かせる。最後の両手の一撃で敵は弾け飛ぶので、包囲からの脱出に使える。孟獲の無双ゲージは他の武将よりたまりやすいので、チャンスがあれば、敵の数が少なくても実行しよう。





真・無双乱舞

地響きの回数が大幅に増え、敵により多くのダメージを与えられるようになった。ただし、自分の位置は1歩も変わらないので、包囲網の脱出を狙うのは難しい。なるべく敵をひきつけてから、周囲の敵を全滅させるつもりで使いたい。





集団戦と個人戦のどちらでも、積極的に使いたい攻撃は、地響きで全方向の敵を攻撃できるチャージ6と無双乱舞、そして真・無双乱舞だ。動きにスキが多く、リーチの短い孟獲にとって、この3つの攻撃は、あらゆる状況で主力になるだろう。

4th



通常攻撃3で振り上げた左拳を振りおろす。

5th



両手で敵を挟む。左右の敵を巻き込みやすい。

6th



左後方から腕を大振りする。真後ろが死角になる。

charge4



前方にジャンプしてボディプレス。敵を弾き飛ばす。

charge5



両腕で敵を持ち上げる。かなりスキが大きい。

charge6



右拳で地面を叩き、地響きで周囲の敵を弾き飛ばす。

ダッシュ攻撃



全身で正面に倒れこみ、敵を気絶させる。多少遠い距離の敵にも当たる。

チャージドライブ



両手を握って上から殴りつける。攻撃後、ジャンプ攻撃をくり出すとよい。

ジャンプ攻撃



全身で敵を押しつぶす。馬上の敵よりも、地面にいる敵の方に当てやすい。

騎乗攻撃



通常は左右への攻撃で、リーチも短め。チャージ攻撃は正面への攻撃が可能。

他

祝融

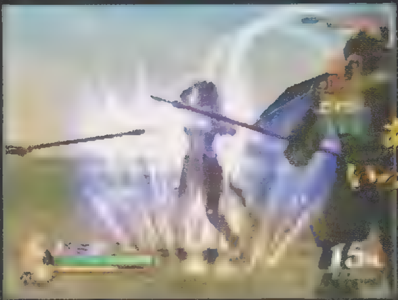
牙を剥く南蛮の女豹

HUKU-YUU

火の神の裔（すえ）祝融なり！







あの世にいっといで！



PROFILE

南蛮王孟獲の妻。飛刀の名手で、夫を助け諸葛亮の軍を苦しめた。馬忠らを捕らえるなどの手柄を立てている。孟獲とともに最後まで蜀軍と戦ったが、７度目の敗戦の後、夫と共に諸葛亮に降伏し恭順を誓った。伝説上の火の神、祝融の子孫と称する。

装備武器

祝融の装備武器はブーメラン。基本的にリーチが短い武器だが、チャージ4・6や無双乱舞、真無双乱舞では飛び道具を投げることができる。

ユニーク武器の業火は、無双ゲージ・防御力・弓防御力・攻撃範囲を強化する。さらにチャージ4と5では敵を炎上させ、より一層ダメージを与えられる。



投弧刃 トウコジン	飛影刃 ヒエイジン	火焔 カエン	業火 ゴウカ
基本攻撃力：+15	基本攻撃力：+30	基本攻撃力：+42	基本攻撃力：+42
連続攻撃数：4回	連続攻撃数：5回	連続攻撃数：6回	連続攻撃数：6回

初期能力値



総評

夫の孟獲よりも、能力のバランスがとれている。弓攻撃力が高いので、ステージによっては、遠くから有名武将を弓矢で狙い撃つ戦法がおすすめ。反対に弓防御力は低いので、敵の弓兵には注意したい。

接近戦では、ブーメランを駆使して敵との距離を離して戦いたい。敵に包囲された場合は、チャージ攻撃や無双乱舞で脱出できるが、背後からの追撃には注意したい。



祝融の無双乱舞の難点は攻撃密度の低さ。少数の敵との戦いにはあまり向いていない。

無双㊙情報

遠距離攻撃を使いこなせ

一部のチャージ攻撃で出る衝撃波などは、離れた敵にも届く便利な攻撃だ。しかも、攻撃によっては障害物を貫通して飛ぶため、障害物を挟んだ敵も攻撃できる。

遠距離攻撃を使える武将は、あらかじめその特性を調べておこう。



障害物を楯にし、安全な場所から攻撃。体力のない武将に有効なテクニックだ。

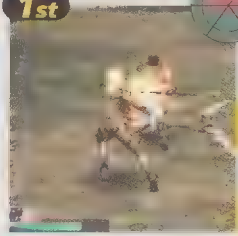
SHUKU-YUU

祝融 集団戦は敵を弾き飛ばせ



通常攻撃

1st



左から右へブーメランを振り、前方を広くカバーする。

2nd



通常攻撃１とは逆に、右から左へ一振り。

3rd



左足のハイキック。馬上の敵を落とすことができる。

チャージ攻撃

charge1



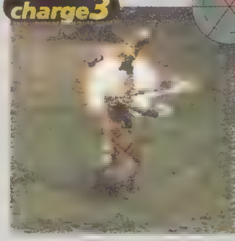
１歩踏み込みながら、全方向の敵を弾き飛ばす。

charge2



正面の敵を浮かせる。祝融の攻撃の中ではスキが大きい。

charge3



前方へ投げたブーメランで、複数の敵を攻撃する。

無双乱舞

左右に４回短刀を投げ、最後は回転しながら短刀を投げる。命中すると敵は強く弾け飛ぶので、包囲からの脱出に向いている。だが、短刀の密度が薄いため、遠くの敵へは命中しにくい。むしろ、接近戦に向いた攻撃といえよう。





真・無双乱舞

攻撃パターンは無双乱舞とほぼ同じだが、「炎」効果が加わり、より多くのダメージを与えられるようになった。至近距離なら、コンボに組み込むことも可能だ。移動距離が短く攻撃後にスキができるので、包囲脱出時には注意しよう。





基本的に祝融の攻撃は接近戦主体。1対1なら気絶を狙えるチャージ3を通常攻撃に組み込めば、有利に戦えるだろう。集団戦のときは、リーチが長くて敵に当たりやすいチャージ4で、前後左右の敵を弾き飛ばしてから、個別に叩くといいだろう。

4th



右から回転して敵を斬る。右後方が死角になりやすい。

5th



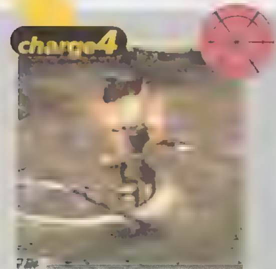
通常攻撃4に続いての回転斬り。スキがとても小さい。

6th



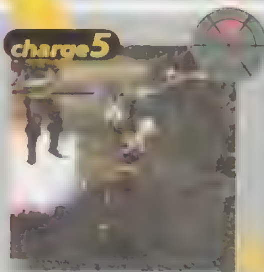
左に回りながらの回転攻撃。敵を弾き飛ばせる。

charge4



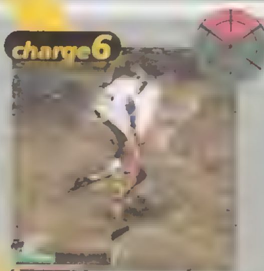
投げたブーメランが2回転し、周囲の敵を弾き飛ばす。

charge5



敵を大きく浮かせる。通常攻撃にもつなげやすい。

charge6



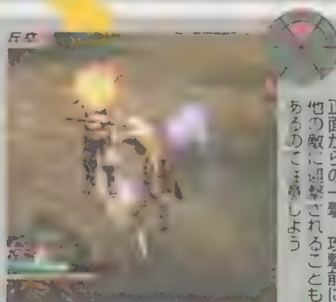
扇状に短刀を投げる。少し離れた敵も攻撃できる。

ダッシュ攻撃



正面と左右の敵を斬り払い、弾き飛ばす。敵を孤立させるために使うといい。

チャージドライブ



正面からの一撃。攻撃前に、他の敵に迎撃されることもあるので注意しよう

ジャンプ攻撃



左上から、体ごと回転して攻撃する。騎乗している敵への攻撃に向く

騎乗攻撃



チャージ攻撃では投げたブーメランが円を描き、周囲の敵を弾き飛ばす

登場アイテム早見表

戦場で手に入る数々のアイテムを紹介。強力なアイテムを集めて、武将を強化しよう。

3種のアイテム

ゲーム中にはさまざまなアイテムが出現し、これらを入手すれば、武将の体力を回復したり、能力を成長させることができる。

アイテムは右の3種類に分類される。通常アイテムは、入手時にすぐ効果を発揮し、装備アイテムと装備武器は、入手した次のステージから使えるようになる。

通常アイテム　入手すると、すぐに効果を発揮するアイテム。効果は下の一覧のとおり。出現後一定時間がたつと消えてしまうので、早めに回収しよう。

装備アイテム　ステージ開始前に「戦闘準備」画面で武将に装備させる。効果は右下の一覧のとおり。最大5つまで装備できるが、同じものを2つ装備することはできない。

装備武器　装備アイテム同様ステージ開始前に装備する。ひとりに4種の武器が用意されており、主に攻撃力を強化する。通常アイテムの宝箱から入手できる。

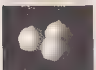
通常アイテム NORMAL ITEMS



肉まん:ニクマン●ごく普通の肉まん。これを取ると、減った体力を50回復することができる。



肉まん2個:ニクマン2コ●肉まんが2個セットになっているもの。取ると、減った体力が100回復する



肉まん3個:ニクマン3コ●肉まん3個がセットになっている。これなら減った体力を200回復することができる。



特製肉まん:トクセイニクマン●普通の肉まんよりも一回り大きい、特別製の肉まん。減った体力を全回復する。



矢束5本:ヤタバ5ホン●矢が5本の束になっているもの。これを取ると、矢の残り本数が5本増加する。



矢束10本:ヤタバ10ホン●矢が10本の束になっているもの。これを取ると、矢の残り本数が10本増加する。



矢束15本:ヤタバ15ホン●矢が15本の束になっているもの。これを取ると、矢の残り本数が15本増加する。



矢筒:ヤヅツ●矢がたくさん入った矢筒。これを取れば、矢の残り本数が20増加する。



青銅の剣:セイドウノケン●青銅製の剣。武将の攻撃力が1成長する。ステージクリア後も効果は持続。



黒鉄の剣:クロカネノケン●鉄でできている剣。武将の攻撃力が2成長する。ステージクリア後も効果は持続。



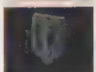
白銀の剣:ハクギンノケン●白銀で作られた剣。武将の攻撃力が4成長する。ステージクリア後も効果は持続。



黄金の剣:オウコンノケン●金色に輝く豪華な剣。武将の攻撃力が8成長する。ステージクリア後も効果は持続。



兵卒の楯:ヘイソツノタテ●木製の楯。武将の防御力が1成長する。ステージクリア後も効果は持続。



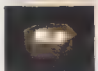
伯長の楯:ハクチョウノタテ●伯長が使う楯。武将の防御力が2成長する。ステージクリア後も効果は持続。



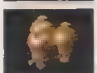
将軍の楯:ショウグンノタテ●将軍が使う楯。武将の防御力が4成長する。ステージクリア後も効果は持続。



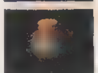
伏犠の楯:フッキノタテ●伝説の存在、伏犠が使った楯。防御力が8成長する。ステージクリア後も効果は持続。



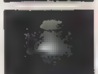
点心:テンシン●饅頭などの、中国の軽食。体力の最大値が10成長する。ステージクリア後も効果は持続。



于吉仙酒:ウキツセンシュ●仙人・于吉特製の酒。無双ゲージが10成長する。ステージクリア後も効果は持続。



老酒:ラオチュウ●昔から中国で造られていた酒。このアイテムには、無双ゲージを最大値にする効果がある。



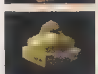
華陀膏:カダコウ●三国時代の名医・華陀が調合した軟膏。体力と無双ゲージが完全な状態に回復する。



戦神の斧:センジンノオノ●戦の神が使用したといわれる大斧。これを取ると、30秒間攻撃力が2倍になる。



戦神の鎧:センジンノヨロイ●戦の神が身につけていたとされる鎧。30秒間だけ防御力が2倍になる。



玉璽:キョクシ●秦の始皇帝が作らせた、皇帝の証となる印鑑。取ってから10秒間は、無双乱舞が使い放題に。



宝箱:タカラバコ●宝石などで綺麗に装飾された宝箱。これを取ると、武将の装備武器を手に入れることができる。



宝袋:タカラブクロ●豪奢な刺繍の入った布で作られた袋。中には神速符などの、装備アイテムが入っている。

アイテムの入手

アイテムは、敵を倒すか、障害物を壊したときに出現することがある。基本的に、強い敵ほど強力なアイテムを持っていることが多いのだ。



コンボの数が伸びると、出現アイテムに変化が起きることもある。例えば、一般兵でも、16コンボ以上で倒すと、肉まんか矢束を出すのだ。

アイテム効果の強弱

装備アイテムや装備武器は、その効果に幅がある。同じ活丹でも＋1のものから＋20のものまであるのだ。同種のアイテムを入手すると、効果の弱いものは破棄される。



装備武器は、ステージクリア後に破棄するアイテムを自分で選ぶことができる。武将の特性を考え、どの武器を残すかよく考えよう。

装備アイテム EQUIPMENT ITEMS



神速符:シンソクフ●移動速度が上昇するお札。これを装備することで、移動速度が1～16上昇する。



翔靴:ショウカ●ジャンプ力を上げる靴。このアイテムを装備すると、ジャンプ力が1～16上昇する。



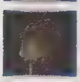
青龍胆:セイリュウタン●青龍の胆から作った丸薬。装備すると、無双ゲージの上限が1～60上昇する。



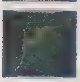
朱雀翼:スザクヨク●朱雀があしらわれている黄金の像。装備すれば、体力ゲージの上限が1～60上昇する。



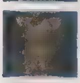
白虎牙:ビャッコガ●白虎の牙をかたどった首飾り。このアイテムを装備すると、攻撃力が1～20上昇する。



玄武甲:ゲンブコウ●玄武のこうらをモチーフとしたお守り。これを装備していると、防御力が1～40上昇する。



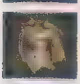
黄忠弓:コウチュウユミ●弓の名手として名高い黄忠が愛用していた弓。装備時は弓攻撃力が1～40上昇する。



籐甲鎧:トウコウヨロイ●籐を編んで作られた鎧。このアイテムを装備すると、弓防御力が1～40上昇する。



羌族角:キョウゾクカク●大きな角が特徴的な兜。これを装備しているときは、騎乗攻撃力が1～40上昇する。



騎甲鎧:キコウヨロイ●騎馬兵が身につけている鎧。装備すると、馬に乗っているときの防御力が1～40上昇する。



七星玉:シチセイギョク●持ち主に幸運をもたらす宝玉。運が1～20上昇し、アイテムを得やすくなる。



真空書:シンクウショ●間合いの取り方について説明した書物。このアイテムの装備時は、攻撃範囲が1～20広がる。



活丹:カッタン●服用者に活力を与える薬丹。これを装備すると、無双ゲージの増加量が1～20上昇する。



赤兎鐙:セキトアブミ●赤兎馬専用の鐙(あぶみ)。どのステージでも、最初から赤兎馬に乗って戦うことができる。



的盧鐙:テキロアブミ●的盧用に作られた鐙。どのステージでも、最初から的盧に乗って戦うことが可能となる。



皇帝鐙:コウテイアブミ●皇帝の名にふさわしい、豪華な鐙。階級に関係なくすべての馬に騎乗できるようになる。



孫子兵法:ソンシヘイホウ●孫子の兵法について書かれている書物。戦神の斧・戦神の鎧・玉璽の効果時間が1.25倍になる。



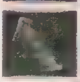
護衛心得:ゴエイココロエ●護衛兵を務める際の心構えについて書かれた書物。これを装備すると、護衛兵が強くなる。



真乱舞書:シンランブショ●秘伝の奥義について説明した書物。残り体力に関係なく、真・無双乱舞が使用可能になる。



発破伝書:ハッパデンショ●気力を奮わせる書物。体力ゲージが赤いときに起きあがると、攻撃力が30秒間2倍になる。



頑鉄甲:ガンテッコウ●頑強な作りをした手甲。体力ゲージが赤いときに起きあがると、防御力が30秒間2倍になる。



浄炎火矢:ジョウエンヒヤ●常に炎の燃えさかっている、不思議な矢。射撃で敵を炎上させることができる。



角鬼腕:カッキワン●攻撃をガードしやすいように作られた手甲。どれほど強力な攻撃を受けても、ガードが崩れない。



剛柔法書:ゴウジュウホウショ●剣術での駆け引きについて書かれた書物。鍔迫り合いで負けることがなくなる。



不離手綱:フリタヅナ●馬が楽に扱えるようにできている手綱。騎乗時に、弓攻撃を受けても落馬することがなくなる。

◆参考文献◆
「三国志人物事典」　渡辺精一・著　講談社
「三国志人物鑑定事典・キーワードで探る英雄たちの素顔」　渡辺精一・著　学習研究社
「歴史群像シリーズ17　【三国志】上巻」　学習研究社
「歴史群像シリーズ18　【三国志】下巻」　学習研究社
「武器と防具　中国編」　篠田耕一・著　新紀元社

しん・さんごくむそう
真・三國無双2
コンプリートガイド［上］

発行日◇2001年10月　8日　初版
　　　　2002年10月22日　19版
監　修◇ω-Force（オメガフォース）

編集・原稿執筆◇東　立哉（超音速）　金本太郎（超音速）
福岡康孝（超音速）　中村征太郎（超音速）
吉原孝太郎
草分匡実
コーエー　出版部
カバーデザイン◇ヤマグチサトシ（HAPPY－VALLEY）
本文デザイン・DTP◇YUMEX

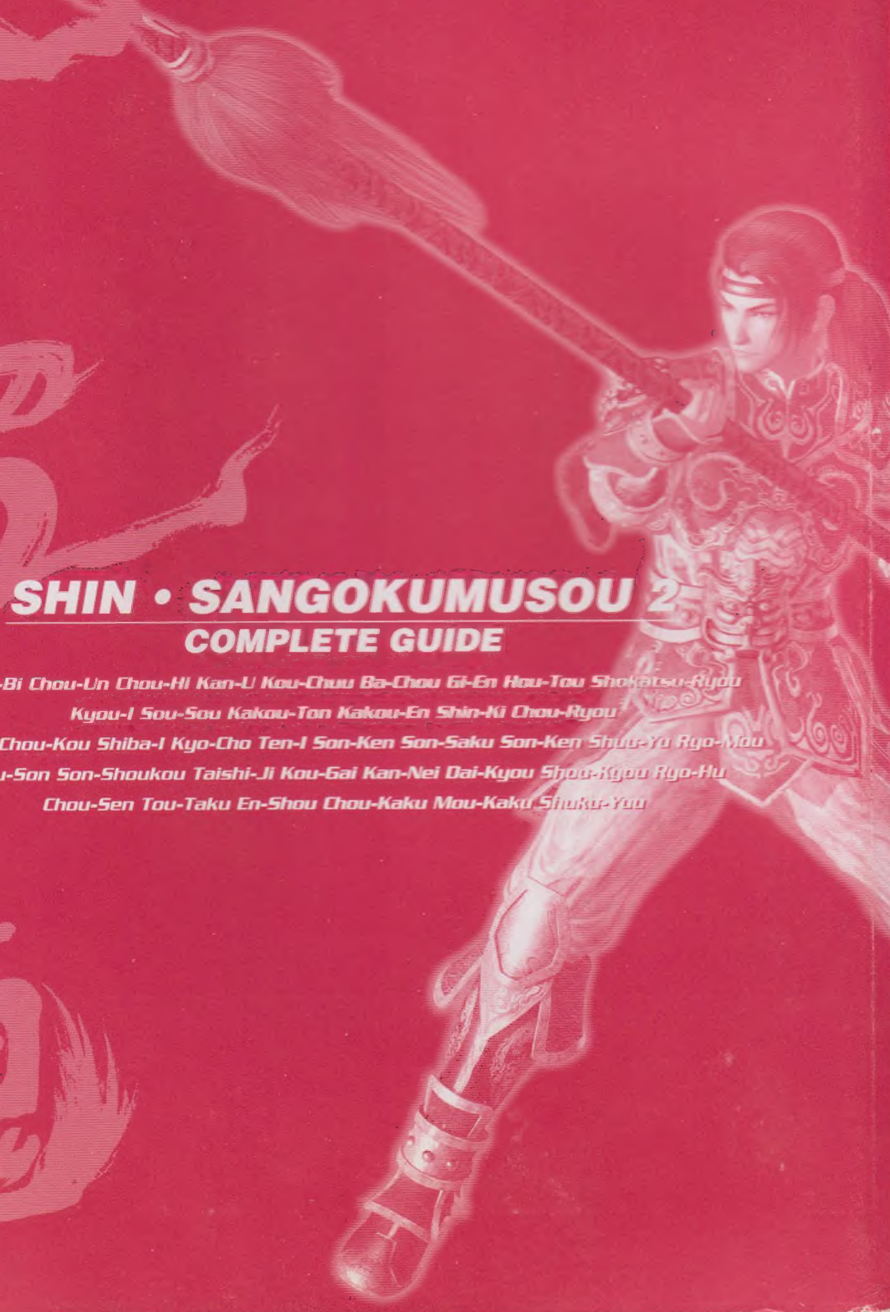
発行者◇襟川陽一
発行所◇株式会社　光栄
〒223-8503　横浜市港北区箕輪町1-18-12
電話　045-561-6861

印刷・製本◇共立印刷株式会社

ISBN4-87719-928-4

株式会社コーエー

呉 蜀 魏



SHIN・SANGOKUMUSOU 2
COMPLETE GUIDE

Ryuu-Bi Chou-Un Chou-Hi Kan-U Kou-Chuu Ba-Chou Gi-En Hou-Tou Shokatsu-Ryou
Kyou-I Sou-Sou Kakou-Ton Kakou-En Shin-Ki Chou-Ryou
Jo-Kou Chou-Kou Shiba-I Kyo-Cho Ten-I Son-Ken Son-Saku Son-Ken Shuu-Yu Ryo-Mou
Riku-Son Son-Shoukou Taishi-Ji Kou-Gai Kan-Nei Dai-Kyou Shou-Kyou Ryo-Hu
Chou-Sen Tou-Taku En-Shou Chou-Kaku Mou-Kaku Shuku-Yuu

PS2
真・三國無双2 コンプリートガイド 上
koei

一騎当千の極み

真・三國無双2

SHIN・SANGOKUMUSOU 2

象兵や南蛮兵も登場。登場キャラ、戦場ステージが
大幅に増加。

●

それぞれの武将に、それぞれのドラマ。ストーリー性を強化

●

戦友となる2人協力プレイ、
敵対する対戦プレイを実現

ISBN4-87719-928-4
C0076 ¥1500E
9784877199289
1920076015007
定価：本体1,500円＋税
株式会社コーエー®



SHIN・SANGOKUMUSOU 2
COMPLETE GUIDE

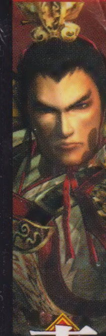
Character Complete
最強戦士たちの全貌を暴く！

趙雲、孫策、孟獲、呂布など、キャラクターの攻撃アクションを完全解説。青龍偃月刀、倚天の剣、白羽扇などの全装備可能武器や弓防御力、騎乗攻撃力、移動速度などの隠しパラメータを含めた能力値、登場ステージ、プロフィールがわかる！

System Complete
攻略に欠かせない情報満載！

自軍の士気をすばやく上げ、味方のピンチを救え！　敵軍団長を蹴散らし、勝利する方法を伝授！　点心、戦神の斧などの全通常アイテム、藤甲鎧、活丹などの全装備アイテム一覧も公開。基本アクション解説もばっちり。

Ryuu-Bi Chou-Un Chou-Hi Kan-U Kou-Chuu Ba-Chou
Gi-En Hou-Tou Shokatsu-Ryou Kyou-I Sou-Sou
Kakou-Ton Kakou-En Shin-Ki Chou-Ryou
Jo-Kou Chou-Kou Shiba-I Kyo-Cho Ten-I
Son-Ken Son-Saku Son-Ken Shuu-Yu Ryo-Mou
Riku-Son Son-Shoukou Taishi-Ji Kou-Gai Kan-Nei
Dai-Kyou Shou-Kyou Ryo-Hu
Chou-Sen Tou-Taku En-Shou Chou-Kaku
Mou-Kaku Shuku-Yuu

PS2

真・三國無双2 コンプリートガイド 上
koei